

Bachelorarbeit:

2D Zeichentrick gegen 3D Computeranimation – Das Ende des Zeichentrickfilms im Hause Disney?



¹ Bild 1, siehe Abbildungsverzeichnis.

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung des Themas	
1.1. Einordnung des Themas	3
1.2. Vorgehensweise	4
2 Walt Disney Pictures Historie	
2.1. Historie von 1928 bis 2009	6
3 Die Formate	
3.1. Der 2D Zeichentrickfilm	11
3.1.1. Zeichentrick im historischen Sinne	12
3.1.2. Produktionsverlauf eines 2D Zeichentrickfilms in den Disney Studios	13
3.1.3. Inszenierung und Charaktergestaltung	19
3.1.4. Multiplan	24
3.2. Der 3D computergenerierte Animationsfilm	26
3.2.1. Die Geschichte des 3D CG Animationsfilm	26
3.2.2. Produktionsverlauf eines 3D CG Animationsfilms in den Disney und Pixar Studios	27
3.2.3. Inszenierung und Charaktergestaltung	32
3.3. Erster Vergleich der Formate	35
4 Analyse der Darstellung durch anhand zweier Filme	
4.1. 2D Zeichentrickfilm : „Der König der Löwen“	36
4.1.1. Synopsis	36
4.1.2. Hintergrund	37
4.1.3. Charaktere und dramaturgischer Aufbau	38
4.1.4. Visueller Aufbau und Bilddramaturgie.	41
4.1.5. Fazit	43
4.2. 3D Computergenerierter Animationsfilm: „Ratatouille“	44
4.2.1. Synopsis	44
4.2.2. Hintergrund	46
4.2.3. Charaktere und dramaturgischer Aufbau	47

4.2.4.	Visueller Aufbau und Bilddramaturgie	50
4.2.5.	Fazit	52
4.3.	Abschließender Vergleich	54
5	Der Animationsfilm und die Marktsituation im Hause Disney	
5.1.	Der Animationsfilm und die Marktsituation von 1936-2009	55
5.2.	Fazit	57
6	Fazit und Perspektiven	
6.1.	Fazit der Arbeit	58
6.2.	Tendenzen der Firma	59
7	Abbildungsverzeichnis	61
8	Literaturverzeichnis	63
9	Anhang	65
10	Selbstständigkeitserklärung	66

1 Einleitung des Themas

Fünf Jahre nach dem Film „Die Kühe sind los“ (2004) bringt das Traditionshaus Disney im Jahre 2009 endlich wieder einen von Hand gezeichneten Animationsfilm in die Kinos. Seit der letzten Jahrtausendwende dominieren computergenerierte (CG) Bilder die fantastische Welt des animierten Films. Warum hat es der klassische Zeichentrickfilm auf einmal so schwer bei Disney? Sind CG-Animationsfilme besser, spannender oder einfach zeitgerechter? Wie unterschiedlich sind diese zwei Formate eigentlich?

Am Beispiel der Walt Disney Studios und ihrem eigenen internen Konkurrenzkampf zwischen klassischem 2D Zeichentrickfilm und computergenerierten 3D Animationsfilm, möchte ich der aktuellen Bewegung in diesem Format auf den Grund gehen und einen direkten Vergleich schaffen. Kann der 3D CG-Film Geschichten auf eine Art und Weise erzählen, wie es der klassische Zeichentrickfilm nicht vermag? Haben sich die Inhalte oder Erzählstrukturen verändert? Vielleicht liegt dieser Wandel aber auch an den Entscheidungen der Produzenten, die in moderneren Produktionsabläufen eine lukrativere und marktkonformere Umsetzung sehen.

Den Antworten auf diese offenen Fragen möchte ich durch eine vergleichende Filmanalyse, sowie durch die Auswertung von wirtschaftlichen und historischen Fakten näher kommen.

1.1. Einordnung des Themas

Ich beschäftige mich im Bereich dieser wissenschaftlichen Arbeit ausschließlich mit den beiden oben genannten Formen des abendfüllenden Animationsfilms. Da der animierte Kurzfilm einen weitergreifenden aber auch auswertungstechnisch anderen Rahmen in der Entwicklung der Animationsformate hat, wird dieser nicht behandelt. Formen wie das japanische Anime² oder Stop-Motion-

² Anime: Sammelbegriff für die Erzeugnisse der japanischen Zeichenfilmindustrie

Animationsfilme³ werden aufgrund der thematischen Eingrenzung und Fragestellung der Arbeit ebenfalls nicht berücksichtigt. Zudem stellen diese beiden Formate derzeit im Hause Disney nur ein Nischenprogramm dar.

1.2. Vorgehensweise

Prinzipiell konzentriere ich mich im Verlauf der Arbeit auf den Animationsfilm in Spielfilmlänge. Bei der Beschreibung und Bewertung der Produktionsabläufe halte ich mich an die Vorgehensweise der Walt Disney Pictures Studios und der Disney-internen Pixar Studios. Mir ist durchaus bewusst, dass gerade im internationalen Rahmen abweichende Vorgehensweisen und Methoden bei der Erstellung eines Animationsfilms existieren bzw. bevorzugt werden. Diese sollen keinesfalls als falsch oder irrelevant eingestuft werden, können in dieser Arbeit jedoch nicht zusätzlich berücksichtigt werden. Bekanntlich ist die Walt Disney Corporation ein Multi-Milliarden-Dollar-Unternehmen mit dutzenden Tochterunternehmen und Firmen⁴. Auch wenn diese in einem gewissen Rahmen zur Auswertungskette der Disneyfilme genutzt werden, stehen in meiner Arbeit hauptsächlich die beiden genannten Filmformate im Mittelpunkt. Das bewusste Eingehen auf die Person Walt Disney und die historischen Eckdaten der Studios sind in dem Sinne relevant, da Disneys persönliche Vorgehensweise, Methoden und Vorgaben beim Erstellen eines Animationsfilms, nach wie vor eine wichtige Basis in den Animationsstudios von Disney und auch Pixar darstellen. Ebenfalls ist der vergleichende Blick ins Detail, ob auch aktuellere Werke des Mäusekonzerns diesen über 80 Jahre alten Vorgaben des Firmengründers immer noch gerecht werden, nicht irrelevant.

Es gab zwei Hochphasen in der Geschichte des Zeichentrickfilms bei Disney. Die eine während Walt Disneys Lebenszeit, als der Zeichentrickfilm in Spielfilmlänge durch ihn definiert und berühmt gemacht

³ Stop-Motion-Film: Einbildweise Belichtung von Bildmaterial wie beim Zeichentrick, jedoch mit dreidimensionalen Modellen anstatt zweidimensionalen Zeichnungen.

⁴ Informations-Website des Disney Konzerns; URL:
<http://corporate.disney.go.com/corporate/overview.html>

wurde und die Phase der „Renaissance“, die Mitte der 80er Jahre stattfand und rund zehn Jahre anhielt. Mit dieser zweiten Phase möchte ich mich ganz bewusst innerhalb der vergleichenden Film-analyse beschäftigen, da in diesem Zeitfenster auch die ersten Filme des im Vergleich stehenden, computeranimierten Animationsfilms von Pixar erschienen sind und um die Gunst desselben Publikums buhlten.

Für die vergleichende Filmanalyse habe ich die Filme „Der König der Löwen“ (1994) und „Ratatouille“ (2007) gewählt, da diese beide auf einem Originaldrehbuch basieren und keine Adaption eines klassischen Märchens oder einer volkstümlichen Erzählung darstellen. Beide waren finanzielle Erfolge für das Haus Disney und wurden von Kritikern und Publikum im höchsten Maße gelobt. Hiermit ist ein Vergleich zweier gleichwertiger Kontrahenten gegeben.

Zudem ist „Der König der Löwen“ ein Disney 2D Zeichentrickfilm, bei dem der Computer sehr effektiv und in verschiedenen Formen eingesetzt wurde und dabei nahtlos in die klassische Zeichentrickästhetik des Filmes integriert wurde. Somit wird dem handwerklichen Vergleich ein weiterer wichtiger Aspekt hinzugefügt und der Frage „Wird der Zeichentrickfilm heutzutage eigentlich noch gezeichnet?“ nachgegangen.

Eine abschließende kurze Analyse der Marktsituation soll den Wandel der Formate und das Agieren des Studios verdeutlichen, kann jedoch nicht als handfeste Basis für Thesen etc. gelten, da eine Transparenz seitens der Disney Studios nicht wirklich gegeben ist. Offizielle Zahlen existieren zwar, Bewertungen und Hintergründe werden seitens der Studios jedoch kaum öffentlich zugänglich gemacht und bestehen daher nur in Form von Hörensagen oder Analysen aus zweiter Hand.

2 Walt Disney Pictures Historie

2.1. Historie von 1928 bis 2009

Angespornt durch die vorangegangenen Kassen- und Kritikererfolge seiner Zeichentrick-Kurzfilme Anfang der 30er Jahre, entschied sich Firmengründer Walter Elias Disney (1901-1966) dazu den Zeichentrickfilm nochmals weiterzuentwickeln und zu perfektionieren. Wie in vorangegangenen Projekten wollte er mit seinen 1929 gegründeten Studios wieder eine Pionierleistung erschaffen wie schon zuvor mit dem weltweit ersten vertonten Zeichentrickfilm „Steamboat Willie“ (1928) oder dem ersten Zeichentrickfilm in Farbe „Flowers and Trees“ (1932).⁵

Aber auch wirtschaftliche Gründe verleiteten ihn zu diesem Schritt. Um seine Firma weiterhin halten zu können, musste Disney seine Bandbreite vergrößern, da die Gewinnspanne seiner beliebten Zeichentrick-Kurzfilme leider doch relativ gering war; Merchandising und ähnliches fielen damals wirtschaftlich noch nicht ins Gewicht.⁶

Mit Animatoren wie Norm Ferguson, Fred Moore, Billy Tytla und Art Rabbit, die mit den 30er-Jahre-Cartoons von Disney zu den vermeidlichen Stars der Studios aufgestiegen waren⁷, nahm er 1934, also genau vor 75 Jahren, die Arbeit an jenem ambitionierten Projekt auf, das den Zeichentrick nochmals revolutionieren sollte:

Mit „Schneewittchen und die sieben Zwerge“ präsentierte er 1937 jenes Werk und stellte der Welt den ersten Zeichentrickfilm in Spielfilmlänge vor. Die Reaktionen von Publikum und Kritikern waren durch und durch positiv und ein neues Format ward geboren.⁸ Disney ging umgehend nächste Filmprojekte an. Deutschland kam erst gegen 1950 in den Genuss des Films und allen Folgenden.⁹ Mehrere

⁵ Giesen, Rolf: Lexikon des Trick- und Animationsfilms. Berlin, 2006, S.119-120

⁶ Giesen, 2006, S.119-120

⁷ Blu-Ray „Pinocchio“, 2-Disc Platinum Edition, „Auf der Leinwand zum Leben erweckt: Das Making Of von Pinocchio“

⁸ Giesen, 2006, S.370-372

⁹ Blu-Ray „Pinocchio“, 2-Disc Platinum Edition, „Auf der Leinwand zum Leben erweckt: Das Making Of von Pinocchio“

Projekte wie „Peter Pan“, „Alice im Wunderland“ und „Bambi“ befanden sich nun in der Entwicklung. Jedoch sollte zunächst die Geschichte vom hölzernen Jungen Pinocchio als weiteres ambitioniertes Projekt die Leinwand erblicken. Mit diesem zweiten „Spielfilm“ etablierten sich neben den gefestigten Größen in den Studios auch eine neue Gruppe junger und talentierter Animatoren: Die „Nine Old Men“: Les Clark, Ollie Johnston, Frank Thomas, John Lounsbery, Ward Kimball, Milt Kahl, Marc Davis, Wolfgang Reitherman und Eric Larson profilierten sich zur neuen Animations-Elite der Disney Studios.¹⁰

Während des Krieges in Europa spielten Disneys Animation-Studios eine nicht unwichtige Rolle in den Vereinigten Staaten. Umrahmt von staatlich angeforderten Kriegs-Propagandafilmen wie „Der Fuehrer's Face“ (1943) oder „Education for Death“ (1943) schuf Disney mit seinen Langtrickfilmen einen fantasievollen Rückzugsort, der die US-Bürger von der bedrohlichen, politischen Lage um den Zweiten Weltkrieg ablenken sollte.¹¹

Über die nächsten Jahrzehnte schufen Disney und seine „Nine Old Men“ zeitlose Klassiker wie „Fantasia“ (1940), „Alice im Wunderland“ (1951), „Peter Pan“ (1953); fast alle griffen klassische Märchen und Sagen auf und definierten über die Zeit den Begriff Familien- und Kinderunterhaltung für sich.

Den bis dato erfolgreichsten Kinofilm in Deutschland aller Zeiten „Das Dschungelbuch“ (1967) sollte Walt Disney jedoch nie persönlich auf der großen Leinwand sehen. Er verstarb noch während der laufenden Arbeiten an dem Film im Alter von 65 Jahren an Lungenkrebs.¹²

Die „Nine Old Men“ setzten in dieser Zeit einen Qualitäts- und Produktionsstandart für die Herstellung bzw. Umsetzung eines Disney Animationsfilms, der bis in die Gegenwart als Manifest und Leitfaden eines jeden Disney Animators gilt.¹³

¹⁰ Blu-Ray „Pinocchio“, 2-Disc Platinum Edition, „Auf der Leinwand zum Leben erweckt: Das Making Of von Pinocchio“

¹¹ DVD „Walt Disney - On the Front Lines“ (US-Version)

¹² Giesen, 2006, S.120-122

¹³ DVD „Das Dschungelbuch“, 2-Disc Platinum Edition, „Probiert mal mit Gemütlichkeit: das Making Of“

Nach Walt Disneys Tod übernahm dessen Schwiegersohn Ron Miller den Mäusekonzern. Dessen eher uninspirierte Geschäftsführung brachte den Disney Zeichentrickfilm jedoch in Qualität und Wirtschaftlichkeit nicht voran, was schließlich zu einem großen Führungswechsel Mitte der 80er Jahre führte.¹⁴

1984 stand es offiziell nicht gut um die Zeichentrickabteilung der Disney Studios. Der Qualitätsanspruch und die wirtschaftlichen Erwartungen an die Filme wurden bei den letzten Projekten eben gerade noch erfüllt. Frank Wells und Michael D. Eisner übernahmen das Management des Disney Konzerns. Der Produzent Jeffrey Katzenberg sollte das Studio „revitalisieren“ und Walt Disneys Neffe Roy E. Disney sollte die Animation-Crew neu inspirieren. Die Animationsabteilung wurde sozusagen komplett reformiert. 1985 wurde die Animationsabteilung aus den Disneystudios auf ein externes Grundstück verschoben. Der Druck auf die Filmemacher und Zeichner machte klar, dass das Herzstück des Unternehmens in Gefahr war.¹⁵

Der Plan ging auf: Mit „Arielle die Meerjungfrau“ (1989), „Die Schöne und das Biest“ (1991), „Aladdin“ (1992) und „Der König der Löwen“ (1994) schuf dieses neue Team eine Reihe von überaus beliebten und erfolgreichen Zeichentrickfilmen, die schon sehr schnell zu Klassikern wurden. Diese Welle von Filmen bediente sich wieder bewusst bei alten Themen und Märchenelementen. Hinzu kamen Neuerungen wie die Integrierung von Broadway Komponisten wie Alan Menken und Howard Ashman und der Einsatz von Computern, um Elemente der Bilder virtuell zu generieren.

Während Eisners Regentschaft kam zudem die ursprünglich bei Lucasfilm¹⁶ angesiedelte Computer-Animationsfirma Pixar unter der Leitung von Apple-Gründer Steven Jobs mit ins Mäuseunternehmen. Die kreative Leitung von Pixar unterstand John Lasseter. Lasseter hatte zuvor schon bei Disney als Animator gelernt und gearbeitet. Nach von ihm durchgeführten Experimenten, digitale Hintergründe und handgezeichnete Charaktere miteinander zu verbinden, kündigte

¹⁴ DVD „The Little Mermaid“ 2-Disc Special Edition (UK Version), „Treasures Untold: The Making Of Disney’s The Little Mermaid“.

¹⁵ DVD „The Little Mermaid“ 2-Disc Special Edition (UK Version), „Treasures Untold: The Making Of Disney’s The Little Mermaid“.

¹⁶ Produktionsfirma des Star Wars-Erfinder George Lucas.

er jedoch, nachdem seine Innovation auf Unverständnis und Ablehnung der damaligen Disney Leitung stieß.¹⁷

1995 präsentierte Lasseter mit „Toy Story“ unter dem Disney Banner den ersten komplett computeranimierten Animationsfilm in Spielfilmlänge. Allein die technische Innovation regte beim Publikum größtes Interesse für den Film an.

Jeffrey Katzenberg verließ nach internen Streitigkeiten mit Michael Eisner 1994 das Unternehmen und gründete mit Steven Spielberg und David Geffen Dreamworks SKG. Die von Katzenberg dort geleitete Zeichentrickabteilung sollte über die nächsten Jahre eine relativ ernst zu nehmende Konkurrenz für Disney darstellen; jedoch konnte kein einziger 2D Zeichentrickfilm des jungen Konkurrenten sich gegen die Disney Produktionen durchsetzen.¹⁸

Eisner führte den Disneykonzern weiterhin und realisierte verschiedene, gewinnträchtige Projekte, z.B. im Rahmen von Parks und Merchandising. Pixar entwickelte sich von Film zu Film zum Hitseller des Unternehmens, jedoch der 2D Zeichentrickfilm schien beim Publikum nur wenig Interesse zu wecken. „Pocahontas“ (1995), „Der Glöckner von Notre Dame“ (1996) und „Hercules“ (1997) blieben alle hinter den kommerziellen Erwartungen der Studios zurück.¹⁹

Der Zeichentrickfilm musste wieder gerettet werden. Um dies zu erreichen versuchte man neue Wege einzuschlagen; und jeder Weg führte in eine andere Richtung. „Ein Königreich für ein Lama“ (2000) sollte eine Form von Slapstick Comedy etablieren, die auch verstärkt bei Erwachsenen Anklang finden sollte; „Atlantis – Das Geheimnis der verlorenen Stadt“ (2001) und der „Der Schatzplanet“ (2002) boten Abenteuergeschichten ganz ohne die üblichen Märchenklischees, dafür aber mit vielen Action- und Science Fiction-Elementen: Eine klare Annäherung an das jugendliche, männliche Publikum. „Lilo & Stitch“ richtete sich eher auf eine jüngere Zuschauerschicht, und war im Prinzip der einzige wirtschaftliche Erfolg in dieser Reihe von

¹⁷ Blu-Ray „WALL-E“ 2-Disc Set, „The Pixar Story“ Regie: Leslie Iwerks.

¹⁸ Blutbad auf der falschen Seite; URL:

<http://www.spiegel.de/kultur/kino/0,1518,88370,00.html>

¹⁹ Wikipedia-Seite (US) zu Mulan, mit Infos über die beiden genannten Filme; URL:

http://en.wikipedia.org/wiki/Mulan#cite_note-100mil-20

Filmen.²⁰ Der Zeichentrickfilm der Disney Studios verlor seine Orientierung völlig und wurde nach dem relativ gelungenen Film „Bärenbrüder“ (2003) und dem völlig misslungenen „Die Kühe sind los“ (2004) aufgrund deren Versagen an den Kinokassen aus der Programmpalette der Disneystudios genommen.²¹

Doch auch Pixar machte den Disney Studios Sorgen, da eigene 3D CG-Produktionen wie „Himmel und Huhn“ und „Triff die Robinsons“ weder qualitativ noch wirtschaftlich mit Pixars Produktionen mithalten konnte. Eine mögliche Beendigung der Partnerschaft stand im Raum.²² 2006 wurden die Karten jedoch neu gemischt: Michael Eisner verließ den Konzern und Bob Iger wurde Disney Chef und entschied Pixar zu kaufen. John Lasseter wurde zum kreativen Leiter der Animations-Abteilung ernannt. Dieser verkündete kurz nach seiner Amtseinführung, dass die Arbeit an mehreren 2D Zeichentrickfilmen unmittelbar beginnen würde.²³ Das erste dieser Projekte „Küss den Frosch“ wird im Winter dieses Jahres in den Kinos starten.²⁴ Beide Formate müssen sich in Zukunft wieder nebeneinander auf dem Markt behaupten.

²⁰ DVD „Lilo & Stitch“ Special Collection, „Making Of zu Lilo & Stitch: Am Set mit den Regisseuren“.

²¹ Ende des Zeichentricks – Aus die Maus; URL:
<http://www.spiegel.de/kultur/kino/0,1518,370255,00.html>

²² Disney kauft das Trickstudio Pixar; URL:
<http://www.faz.net/s/Rub5A6DAB001EA2420BAC082C25414D2760/Doc~E3F4FA4358B854C4ABF0D1953C3CAC96C~ATpl~Ecommon~Scontent.html>

²³ Ein bisschen Pixar für Disney,
<http://www.faz.net/s/RubD16E1F55D21144C4AE3F9DDF52B6E1D9/Doc~EAF806CAFE3CA45CC8EA30AC183BF431A~ATpl~Ecommon~Scontent.html>

²⁴ Webpräsenz des Films; URL: <http://disney.go.com/disneypictures/princessandthefrog/>

3 Die Formate

3.1. Der 2D Zeichentrickfilm

Der sogenannte 2D Zeichentrickfilm ist die klassische und damit auch bekannteste Form des Animationsfilms. Hierbei wird eine Technik angewendet, bei der gezeichnete Bilder in einer festgelegten Abfolge aufgenommen und in einer Geschwindigkeit von 24 Bildern pro Sekunde wiedergegeben werden. Durch den Effekt der „Trägheit des Auges“ entsteht hierbei die optische Illusion, dass sich die gezeichneten Objekte und Figuren bewegen.²⁵ Zur technischen Weiterentwicklung dieses Formats gehören die Vertonung²⁶, sowie die Kolorierung²⁷ der Filme. Durch die rein zeichnerische Gestaltung gilt der Zeichentrick bis heute als freieste Art des filmischen Erzählens, dem an sich nur die Fantasie des Filmemachers als Grenze gesetzt ist. Das Format Zeichentrick erfreut sich gerade bei jüngeren Zuschauern einer großen Beliebtheit, damit einhergehend bietet das unbegrenzte Potential der ausschweifenden Fantasiedarstellung gerade für Märchen, Erzählungen und Geschichten eine optimale Plattform.

²⁵ Giesen, 2006, S.7

²⁶ „Steamboat Willie“, Produktion & Regie: Walt Disney, USA, 1928. Der erste vertonte, öffentlich aufgeführte Zeichentrickfilm.

²⁷ „Flowers and Trees“, Produktion: Walt Disney, Regie Burt Gillett. USA, 1932. Erster Film im 3-Farben-Druck von Technicolor.

3.1.1. Zeichentrick im historischen Sinne

Filmhistorisch stellt der 2D Zeichentrickfilm auch den Ursprung der filmischen Darstellung dar.²⁸ Im 18. Jahrhundert wurden mit Erfindungen wie dem Zoetrop oder des Praxinoskops erstmals bewegte Bilder einem Publikum präsentiert.



Erst kurz darauf entstanden Varianten mit bewegten Fotografien wie z.B. die Tieraufnahmen von Eadweard Muybridge. Darstellungen von Bewegungsabläufen in einer Reihe von Bildern sind an sich weit über das späte Mittelalter bis zu den alten Ägyptern zurückzuführen.³⁰ Wenn man die Historie des Zeichentrickfilms recherchiert, stößt man unweigerlich auf den Namen Walt Disney. Er gilt als Urvater und Begründer des modernen Zeichentrick- und Animationsfilms.

²⁸ Hahn, Don: The Alchemy of Animation. New York, 2008, S.8-9

²⁹ Bild 2, siehe Abbildungsverzeichnis.

³⁰ Hahn, 2008, S.8-9

3.1.2. Produktionsverlauf eines 2D Zeichentrickfilms in den Disney Studios

Hier möchte ich nun auf den Produktionsverlauf des 2D Zeichentrickfilms eingehen, um die, für den späteren Vergleich relevante Bereiche wie Produktionsumfang, Erzähltechniken, Visuelles Arbeiten und formatbezogener Ästhetik zu klären:

“Animation is a team sport. Yes, there are leaders and followers, but for the most part, a team of very creative people make an animated film.”

Don Hahn³¹

Zunächst entwickelt eine Gruppe von Autoren und Story Artists, angeführt von Regisseur und Produzent, die Idee und Struktur des Films. Die Autoren erstellen das Konzept und entwickeln es zu einer funktionierenden Geschichte weiter.³² Hierbei gibt es auch Autoren mit gewissen Spezialgebieten, wie Figurenentwicklung und Dialog. Eng mit den Autoren zusammen arbeiten die sogenannten Story Artists. Jene müssen nicht nur eine Geschichte entwickeln und erzählen, sondern diese auch zeichnerisch umsetzen können. In gemeinsamen Sitzungen entstehen hier erste Szenen in Text- und Bildform, ähnlich einem Storyboard³³. Dies ist ein sehr kreativer und probierfreudiger Prozess, bei dem alle Möglichkeiten und Richtungen die Figuren und deren Geschichte betreffend, erprobt und realisiert werden.³⁴

Nach der Ideenfindung und der Erstellung eines Konzeptes über Plot, Charaktere und Setting durch das Early Development Team entstehen verschiedene Aufgabenfelder und Abteilungen, die zur Realisierung eines Zeichentrick-Spielfilms notwendig sind:

³¹ Hahn, 2008, S.18

³² Hahn, 2008, S.15

³³ Ein Storyboard ist eine zeichnerische Version eines Drehbuchs oder eine Visualisierung eines Konzeptes oder einer Idee.

³⁴ Hahn, 2008, S.18-19

Der Regisseur leitet den gesamten kreativen Schaffungsprozess und kommuniziert die Aufgaben und Ergebnisse der jeweiligen Departments. Er muss den Überblick über die gesamte Entwicklung des Films behalten.³⁵ Gerade bei Disney ist es nicht unüblich, dass zwei Regisseure an einem Projekt arbeiten. Diese teilen dann die Zuständigkeit für die verschiedenen Departments unter sich auf.

Der Produzent stellt das Team bzw. alle Departments zusammen, die den Film erstellen sollen und sorgt dafür, dass alle Voraussetzungen und das Umfeld für ein kreatives und produktives Arbeiten gegeben sind.³⁶

Auch die Komponisten und Songwriter nehmen bereits in diesen frühen Phasen der Produktion teil am Entwicklungsprozess. Dies ist im Hause Disney eine Tradition, die angefangen bei den Sherman Brüdern („Das Dschungelbuch“, „Mary Poppins“), über Howard Ashman und Alan Menken („Arielle die Meerjungfrau“, „Die Schöne und das Biest“) bis zu den gegenwärtigen Komponisten wie Thomas Newmann („WALL-E“) oder Michael Giacchino („Ratatouille“, „Die Unglaublichen“) fortgeführt wird.³⁷

Wenn alle ersten Story-Entwicklungen und Skizzenarbeiten abgeschlossen sind, geht es zum Pitch: Dem Regisseur und der ganzen Story Crew werden die erarbeiteten Handlungselemente und Szenen in der Form eines Storyboards vorgeführt. Der jeweilige Story-Artist führt wie ein Erzähler durch den betreffenden Handlungsteil, erläutert diesen und spielt die verschiedenen Figuren wie ein Schauspieler vor.



38

³⁵ Blu-Ray „WALL-E“ 2-Disc Set, „Das Making Of von Wall-E“

³⁶ Hahn, 2008, S.18

³⁷ Hahn, 2008, S.19

³⁸ Bild 3, siehe Abbildungsverzeichnis.

Mittlerweile wird auch oft mit animierten und vertonten Storyboards, sogenannten Animatics, gearbeitet, wobei der Vortrag mit der Storyboard Tafel im Hause Disney immer noch sehr bewusst genutzt wird, da hier ein viel kommunikativerer Prozess abläuft, der spontane Veränderungen bzw. Verbesserungen ermöglicht. Die Ergebnisse werden selektiert, bewertet und überarbeitet.³⁹

„Writing is rewriting.

Fail fast, fail often.“

Don Hahn⁴⁰

Ab diesem Zeitpunkt wird der Cutter zu dem Projekt hinzugezogen. Funktionierende und überarbeitete Szenen werden mit einer Vorabaufnahme des Dialoges, Beispielmusik und vorläufigen Sound Effekten als Film zusammengeschnitten: Das Story Reel entsteht. Szenen und Segmente werden von nun an fortwährend verbessert, geändert und ersetzt. Der Cutter muss dabei objektiv den Erzählfluss und die Dynamik des Films kontrollieren und gegebenenfalls intervenieren bzw. korrigieren. Die finale Version des Story Reels könnte man durchaus den ersten Rohschnitt des Films nennen. Der Prozess des „Ersetzens“ von einzelnen, verbesserten oder geänderten Elementen wird sich jedoch weiterhin fortsetzen und wiederholen.⁴¹

Der Production Designer und der Art Director bestimmen den visuellen Look des Films, der Charaktere und der Welt, in der sie sich bewegen. Es geht hierbei jedoch nicht darum, ein dogmatisches Design zu entwerfen, sondern darum, eine Art „visuelles Vokabular“ zu erstellen.⁴²

Nebenbei arbeiten Visual Development Artists an Bildern, die man als Momentaufnahmen bezeichnen könnte. Diese Kunstwerke sollen die Atmosphäre und Dynamik, die Welt des Films für alle Beteiligten verdeutlichen und festhalten. Die Bilder selbst sind völlig unabhängig

³⁹ Hahn, 2008, S.26

⁴⁰ Hahn, 2008, S.19

⁴¹ Hahn, 2008, S.28

⁴² Hahn, 2008, S.32

von den Bildern, die später auf der Leinwand zu sehen sind, prägen deren Inhalt jedoch ungemein.

Hierzu gehört auch der Character Designer. Er befasst sich ausschließlich mit der visuellen Entwicklung einer Figur; von der „visuellen Charakterisierung“ bis zur Farbauswahl des Kostüms; was beides oft miteinander verbunden ist: „costume changes with the character.“ Hierbei kann es dutzende von Versionen geben, bis die endgültige Figur Form annimmt.⁴³



1930 erschuf Walt Disney das Model Department. Diese Innovation wird mittlerweile bei fast jeder Animationsproduktion genutzt. Hier werden Skulpturen von den jeweiligen Figuren des Films hergestellt. Diese dienen dann den Animatoren als Referenz in Sachen Physis, Lichtgebung und physischen Relationen. Im 3D CG Animationsfilm können diese „Marquettes“ sogar gescannt und weiterführend zur Animation genutzt werden.⁴⁵

Die gecasteten Schauspieler werden nun zu den Tonaufnahmen geholt um ihren Figuren ihren persönlichen Ton zu geben. Sie sprechen Satz für Satz den gesamten Dialog der Figuren in verschiedenen Variationen ein.⁴⁶

⁴³ Hahn, 2008, S.33-35

⁴⁴ Bild 4, siehe Abbildungsverzeichnis.

⁴⁵ Hahn, 2008, S.35

⁴⁶ Hahn, 2008, S.36

Zu dem Produzenten hat sich mittlerweile ein ganzes Team gesellt, welches aus Associate Producers, Production Managers und anderen besteht, die den Arbeitsfluss zwischen den verschiedenen Departments und Künstlern aufrecht erhalten sollen.⁴⁷

Bis hierhin ist der Produktionsablauf so ziemlich derselbe wie bei einem 3D computeranimierten Film.

Der gesamte Film ist nun in verschiedene Sequenzen und Szenen unterteilt, an denen separat gearbeitet wird. Die Layout Artists entwickeln ein sogenanntes Workbook: eine deutlich detailliertere Form des Storybooks, in dem Kamerafahrten und Einstellungsgrößen definiert und eingezeichnet sind. Vom Setting über die Effekte und Requisiten bis zu den Reaktions-Posen der Figuren wird hier alles bis ins letzte Detail festgehalten.⁴⁸

Die Background Painter stellen die kolorisierten Hintergründe nach der exakten Vorgabe dieser Workbooks her. Dabei wird die Farbgebung und -dramaturgie des Hintergrundes mit dem Art Director abgesprochen. Materialien wie Wasser-, Ölfarben oder Akryl wurden hier mittlerweile von Programmen wie Photoshop, Painter und Illustrator abgelöst. Hierbei ist die wichtigste Aufgabe, trotz phantasievoll und prächtig gestalteter Hintergründe, die Figuren immer im Fokus der Bildgewichtung zu behalten.⁴⁹

Nun kommen die Animatoren ins Spiel. Jeder Filmcharakter bekommt seinen eigenen Animator zugewiesen. Oft arbeiten auch mehrere Animatoren unter der Leitung eines Head-Animators an einer Figur. Dieser recherchiert reale Vorbilder oder spezielle Vorlagen für die Figur und versucht die bisher festgelegte Charakterisierung in die Bewegung und den Ausdruck der Figur einfließen zu lassen. Um die Zuschauer zu erreichen, müssen sie die Figur mit Emotionen anreichern. Im Prinzip sind Animatoren Schauspieler, die ihre Darstellung jedoch in gezeichneter Form ablegen müssen. Als klare Vorlage der Figur und ihres Charakters dient dem Animator die von den Darstellern eingesprochene Tonspur. Er interpretiert diese auf visueller Ebene weiter. Auch das Aussehen und der Ausdruck der Sprecher, kann in die Umsetzung des Animators einfließen.

⁴⁷ Hahn, 2008, S.39

⁴⁸ Hahn, 2008, S.80-81

⁴⁹ Hahn, 2008, S.84-85

Die nun entstandenen Zeichnungen ergeben in einer Abfolge von 24 Bildern pro Sekunde eine fließende Animation.⁵⁰

Sobald die Sequenzen- und Szenenelemente abgenommen wurden, überarbeitet der Clean Up Artist die Zeichnungen. Er muss die Kontinuität der Figurendarstellung und den Zeichenstil überwachen und den Fluss der Animation garantieren. Ab hier sollte die Bewegung der Figur fehlerfrei, flüssig und final wirken.⁵¹

Effekt Animators ergänzen nun alles im Filmbild, was nicht zu den Charakteren gehört und sich bewegt: Feuer, Wasser, Schatten, Gegenstände, Tiere oder Rauch.⁵² In den Disney Studios existiert ein großes Archiv aus Effektzeichnungen vergangener Filme, auf die die Animatoren auch für aktuelle Filme immer wieder zurückgreifen um Recherchen zu Bewegungsabläufen zu betreiben.⁵³

Der Colour Modeler stellt jetzt die komplette Farbpalette des Films zusammen. Jeder Charakter, jeder Hintergrund, jeder Gegenstand bekommt seine festgelegten Farbtöne zugewiesen. Der Vorgang, der früher per Hand gezeichnet wurde, geschieht mittlerweile auch durch selbstentwickelte Computerprogramme.

Damals wurden nun die finalen Zeichnungen für den Film von den „Painters“ mit Tinte und Farbe auf eine durchsichtige Zelluloid Folie, den sogenannten „Cels“ gezeichnet, die dann in ihrer festgelegten Bildfolge auf den zugehörigen Hintergrund gelegt und mit evtl. zusätzlichen weiteren Folien wie Effektanimationen aufgenommen wurden. Dieser Vorgang wird nun mit Scannern und eigens entwickelten Programmen gestaltet, der Ablauf ist jedoch derselbe.⁵⁴ Aktuellere Filme wie „Lilo & Stitch“ setzen nach wie vor auf handgezeichnete Hintergründe und Elemente, wie zum Beispiel in Wasserfarbe erstellte Hintergründe.⁵⁵ Der Computer nimmt den Disney Künstlern also nicht die eigentlich wichtigste Arbeit ab: das Zeichnen.

⁵⁰ Hahn, 2008, S.88-93

⁵¹ Hahn, 2008, S.95

⁵² Hahn, 2008, S.97

⁵³ Blu-Ray „Pinocchio“, 2-Disc Platinum Edition, „Auf der Leinwand zum Leben erweckt: Das Making Of von Pinocchio“.

⁵⁴ Hahn, 2008, S.89-90

⁵⁵ DVD „Lilo & Stitch“ Special Collection, „Making Of zu Lilo & Stitch: Am Set mit den Regisseuren“.

Was nun früher abfotografiert wurde wird heutzutage im Computer zusammengesetzt und im Compositing mit der Audio-Ebene verknüpft und bis ins letzte Detail finalisiert.

3.1.3. Inszenierung und Charaktergestaltung

Im folgenden Teil sollen die dramaturgischen Techniken und Charakteristiken des Formates, zum späteren Vergleich, analysiert werden:

Märchen und klassische Erzählungen bilden die Vorlage für den größten Teil der Disney Zeichentrickfilme. Von den Märchen der Gebrüder Grimm über chinesische Volkssagen bis zu Kinderbuch-Klassikern bedient man sich an bekannten Materialien und verstärkt dessen Symbolik, Ikonenhaftigkeit und bewährte Stärken. Aussagen oder Themen der Geschichte werden verändert oder konkretisiert, der Handlungsablauf auf eine trickfilmfreundliche Länge getrimmt und humoristische Elemente hinzugefügt. Oft werden dann noch Musical-Einlagen mit eingearbeitet um den Film schwungvoller zu gestalten, aber auch um die Handlung voranzutreiben, indem man innere Konflikte und Gefühle der Figuren offen behandelt. Die oft ausgezeichneten Musikstücke sind ein wichtiges Markenzeichen der Disney Zeichentrickfilme.

Für Walt Disney bedeutete die Erschaffung einer Geschichte zunächst die Erschaffung der Charaktere und ihrer Welt. Die Figuren wurden zunächst komplett entwickelt, sowohl die äußere Erscheinung, als auch deren Charaktereigenschaften. Aus diesen funktionierenden Figuren heraus, wurde dann erst eine Story entwickelt.⁵⁶ Ein besonders gutes Beispiel für diese Vorgehensweise des „Character-driven Storytellings“ ist der Film „Das Dschungelbuch“: Die Story wurde hier nicht chronologisch entwickelt, sondern man verbrachte zunächst viel Zeit mit den Charakterentwürfen und dem Casting der Sprecher. Darauf wurde an Szenen aus dem mittleren Teil der Geschichte gearbeitet, um die fast voll funktionsfähigen Charaktere in

⁵⁶ DVD „Das Dschungelbuch“, 2-Disc Platinum Edition, „Probiert mal mit Gemütlichkeit: das Making Of“.

bestimmten, auf sie zugeschnittenen Situationen agieren zu lassen. Mosaikartig wurde mit diesem Vorgehen eine Figurengesteuerte Geschichte entwickelt. Walt Disney war davon überzeugt, dass eine überaus sympathisch gestaltete Figur der ausschlaggebende Faktor für einen erfolgreichen und beliebten Film war. Die Story muss funktionieren und unterhalten, aber die Figuren verkaufen den Film.⁵⁷

Filme wie „Pinocchio“ und „Das Dschungelbuch“ schweifen ganz bewusst von ihren literarischen Vorlagen ab. Authentizität zur Vorlage spielt im Hause Disney keine so große Rolle, wie der Sympathiewert der Figuren. Während Pinocchio im Originalbuch von Carlo Collodi als freche und unartige Figur auftritt⁵⁸, modelt Disney ihn zu einem liebenswerten, kleinen Burschen um, der nur aufgrund seiner kindlich-naiven Neugierde in Schwierigkeiten gerät.

In den Disney Zeichentrickfilmen wird sehr ausgiebig mit Themen gearbeitet. Gerade im Animationsfilm lassen sich diese sehr gut einbinden, da man visuell stärker mit Symboliken und Metaphern arbeiten kann. Zum Beispiel bedient der Film „Die Schöne und das Biest“ das Thema „Don't judge a book by its cover“. Das Äußere der Filmfiguren ist hier völlig gegensätzlich zu ihrem Charakter und ihren inneren Werten. Das hässliche Biest offenbart im Laufe der Geschichte seinen gütigen Charakter, während der hünenhafte Schönling Gaston sich immer mehr als egoistisches Ekel offenbart. Hier kann visuell viel stärker verdeutlicht und überzogen dargestellt werden.⁵⁹

Ein dramaturgisches Grundprinzip wurde bereits bei frühen Produktionen, wie zum Beispiel „Pinocchio“ etabliert. Der Protagonist wird in seiner Unbestimmtheit, Desorientierung oder naiven Unschuld von den an seine Seite gestellten Nebencharakteren - den Sidekicks - geführt. Normalerweise wird diese Form der Nebenrolle zur Verbalisierung oder Verdeutlichung der visuellen Handlung genutzt, indem diese mit dem Protagonisten im Dialog steht und die aktuellen Handlungselemente erklärt. Somit kann man die Nutzung eines allwissenden Erzählers aus dem Off oder Monologe des Protagonisten umge-

⁵⁷ DVD „Das Dschungelbuch“, 2-Disc Platinum Edition, „Probiert mal mit Gemütlichkeit: das Making Of“.

⁵⁸ Collodi, Carlo: Pinocchios Abenteuer: Die Geschichte einer Holzpuppe. Stuttgart, 1986.

⁵⁹ DVD „Die Schöne und das Biest“ Special Limited Edition, Making Of.

hen, ohne dem Publikum relevante Informationen zur Handlung des Helden vorzuhalten. Bei Disney wird den Sidekicks jedoch eine weit-aus bedeutendere Rolle zugesprochen. Sie funktionieren wie personifizierte Intentionen oder Charaktereigenschaften des Protagonisten. Sie geben dem Charakter direkte Impulse um ihn in moralischen Entscheidungen oder konkrete auch Handlungen voranzutreiben. Die innere Konfliktebene wird somit nach außen getragen und schafft einen zusätzlichen Unterhaltungswert und hilft den jungen Zuschauern bei dem Verständnis der Handlung.

Die Sidekicks werden ebenfalls zur humoristischen Anreicherung der Story genutzt, was besonders bei der Aufmerksamkeitsspanne der jüngeren Zuschauer als wichtiger Motivator funktioniert.⁶⁰ Das gestalterische Augenmerk ist hier die cartoonhafte Darstellung der Sidekicks. Meist sind diese im Gegensatz zu den realistischer gehaltenen Protagonisten sehr karikiert gestaltet und bedienen sich einem Tex Avery^{*61}-haften Verhaltens- und Realitätsreglement.

Bei einigen der letzten Zeichentrickproduktionen der Disney Studios wie zum Beispiel „Atlantis – Das Geheimnis der verlorenen Stadt“ wurde die Nutzung der Sidekicks bewusst unterlassen bzw. deren impulsgebende Stellung entschärft.⁶² Positivere Reaktionen der Zuschauer erntete man damit jedoch nicht.⁶³

Was die eben erwähnte cartoonhafte Gestaltung der Sidekicks angeht, kann man allgemein bei allen Figuren eine durchgängige Differenzierung beobachten. Man könnte von drei verschiedenen Arten der visuellen Charakterdarstellung sprechen:

Die Cartoon Figur

Die Realitätsnahe Figur

Die Stilisierte Figur

⁶⁰ DVD „Der König der Löwen“ 2-Disc Special Edition, Regiekommentar

⁶¹ Tex Avery alias Frederick Bean Avery (1907-1980): Amerikanischer Zeichentrickfilmregisseur, bekannt für seine wilden, fast surrealen Zeichentrick-Kurzfilme

⁶² DVD „Atlantis – Das Geheimnis der verlorenen Stadt“ 2-Disc Deluxe Edition, Audiokommentar des Regisseurs.

⁶³ Box Office Einnahmen „Atlantis – Das Geheimnis der verlorenen Stadt“; URL: <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=atlantis.htm>

Ein Beispiel für die Cartoon Figur ist zum Beispiel Sidekick Sebastian die Krabbe aus „Arielle die kleine Meerjungfrau“. Verzerrende Grimassen und die Nichteinhaltung physischer Gesetze machen sein Erscheinen aus. Auch ist seine physische Gestalt jenseits jeder realistischen Darstellung. Überdimensionierte Gesichtspartien und Mimik schaffen hier eine äußere Charakterisierung.



64

Von einem Cartoon wird erwartet, dass er übertreibt; das er die Grenzen der Realität überschreitet.

Jerry Beck (Animationsfilm Historiker)⁶⁵

Die Realitätsnahe Darstellung wird oft für die Protagonisten, die klassischen Helden und menschlichen Parts genutzt, zum Beispiel die Figur der Belle aus „Die Schöne und das Biest“ oder der Pocahontas. Physis und Bewegungsabläufe orientieren sich hier nach menschlichem Vorbild. Oft stehen echte Darsteller in Aussehen, Mimik und Körpersprache als Vorbild dar. Eine Beugung der physikalischen Gesetze findet hier nur im geringen Maße statt.

⁶⁴ Bild 5, siehe Abbildungsverzeichnis.

⁶⁵ DVD „Cartoons ziehen in den Krieg“, Zitat-Timecode: 00:18:20.



66

Die Stilisierte Figur ist an sich eine Mischung aus den anderen beiden Figuren und kann in komplett unterschiedlicher Form auftreten. Die Figur Hercules aus dem gleichnamigen Film von 1997 ist eine Mischung aus realistischer Darstellung eines Menschen, mit visuellen Einflüssen des britischen Karikaturisten Gerald Scarfe aber auch symbolischen Formen aus dem antiken Griechenland.⁶⁷



68

Alle drei Formen können ohne weiteres in einem Film nebeneinander vorkommen; die Stile werden bewusst zu Charakterisierung und Kontrastdarstellung gegenüber den anderen Figuren eingesetzt.

Schon mit den ersten Disney Filmen etablierte sich das Besetzen von prominenten Sprechern für die Vertonung der Figuren. Für den Film „Das Dschungelbuch“ besetzte man zum Beispiel Las Vegas-

⁶⁶ Bild 6, siehe Abbildungsverzeichnis.

⁶⁷ DVD „Hercules“ Special Collection, „Making Of: Hercules“

⁶⁸ Bild 7, siehe Abbildungsverzeichnis.

Sänger und -Comedian Phil Harris, der maßgeblich in die Charakterentwicklung seiner Filmfigur Balu einwirken sollte.⁶⁹ An diesem Vorgehen hat man bis heute nicht viel geändert. Die gegenwärtige, große Kritik, dass für Animationsfilme zur Zeit zwar vermeintlich berühmte, aber für Synchronarbeiten kaum taugliche Prominente engagiert werden⁷⁰, trifft eher selten auf Disney-Produktionen zu. Nicht nur für die Originalfassung, sondern auch für die internationalen Vertonungen führt die Disney Company das Zepter und entscheidet über die gesamte internationale Besetzung.

3.1.4. Multiplan

Walt Disney's Ambitionen, den Zeichentrick immer weiter zu entwickeln, ging einher mit dem Bemühen, die Zweidimensionalität des Formats zu überwinden. Bereits vor den Arbeiten an „Schneewittchen und die sieben Zwerge“ gab er bei seinem damaligen Leiter der Kameraabteilung William E. Garity den Auftrag, eine Multiplan-Kamera zu entwickeln. Die Grundidee war es, bei der Aufnahme von mehreren Lagen von Bildern eine räumliche Tiefe zu schaffen. Im Prinzip werden hier wie bei einem Regal die verschiedenen Ebenen auf Glasplatten angeordnet. Aufgenommen wird oben, wie auch bei der klassischen Zeichentrick-Fotografie.

„Ganz unten befindet sich der Hintergrund, darüber vielleicht ein Bildträger mit einer Reihe von Bäumen, auf dem Nächsten ein Zaun. Darauf folgt die Bildschicht mit den beweglichen Figuren, etwa der Prinz und die Prinzessin, die Arm in Arm gehen. Die oberste Schicht könnte ein Gebüsch sein, das den Vordergrund bildet.“⁷¹

⁶⁹ DVD „Das Dschungelbuch“, 2-Disc Platinum Edition, „Probiert mal mit Gemütlichkeit: das Making Of“.

⁷⁰ Bekannte Stimme, mieser Job; URL: <http://www.kino.de/news/bekannte-stimme-mieser-job/272465.html>

⁷¹ Bob Thomas: Walt Disney. Die Kunst des Zeichenfilms vgl Giesen, 2006, S.299.

Nun konnte die Kamera innerhalb dieser Szene rein- bzw. rausfahren. Das ganze Gerüst war ca. 4m hoch, unter anderem weil jede Ebene einzeln beleuchtet werden musste. Die Kamera wurde im Laufe der Zeit immer weiter entwickelt. Zum Beispiel wurde für den Film „Dornröschen“ eine Horizontale Version gebaut, um die Fahrtstrecken zu erweitern.⁷² Mittlerweile hat der Computer dieses aufwändige, technische Gerät abgelöst und den Effekt noch deutlich weiterentwickeln können.⁷³

⁷² Giesen, 2006, S. 299.

⁷³ DVD „Atlantis – Das Geheimnis der verlorenen Stadt“ 2-Disc Deluxe Edition, Audiokommentar des Regisseurs.

3.2. Der 3D computergenerierte Animationsfilm

Der 3D computergenerierte Animationsfilm ist die jüngste Form des Animationsfilms. Bei dieser Form der computergestützten Animation erzeugt man mittels Grafikprogrammen dreidimensionale Modelle, die in einem, ebenfalls am Computer generierten, Setting in Szene gesetzt werden. Dadurch, dass der Computer hier Einzelbilder zwischen den von den Animatoren erstellten Schlüsselbildern selbstständig ergänzt, bzw. Oberflächen und Strukturen selbstständig generiert und vervielfältigt, ist eine sehr detaillierte und realitätsnahe Animation möglich.⁷⁴ Der 3D Animationsfilm hat sich in den letzten zehn Jahren zu einem ungemein beliebten Format gemausert. Wirtschaftlich gesehen ist er gegenwärtig die beliebteste und erfolgreichste Animationsform.⁷⁵

3.2.1. Die Geschichte des 3D CG Animationsfilms

Die erste Nutzung von 3D Animationen im kommerziellen Film fand bereits in den 70er Jahren statt. In Filmen wie „Westworld“ (1973) oder „Star Wars“ (1977) nutzte man vom Computer erstellte Animationen in Form von Drahtgittermodellen von Objekten.⁷⁶ Diese Animationen sollten jedoch als solche erkenntlich sein, sprich: Sie stellten Computergrafiken dar. Davor gab es im Rahmen von wissenschaftlichen Studien schon einige filmische Experimente.⁷⁷

Disney wagte sich 1981-82 mit dem Film „TRON“ zum ersten Mal an einen teilweise computeranimierten Film. Hierbei wurden große Teile des Innenlebens eines lebendigen Computers am Rechner animiert und danach mit Realaufnahmen und Matte Paintings⁷⁸ vermischt.⁷⁹

⁷⁴ Giesen, 2006, S.105

⁷⁵ Box Office Einnahmen – Animationsfilme Gesamt; URL:
<http://www.boxofficemojo.com/genres/chart/?id=animation.htm>

⁷⁶ Brüne, Klaus (Red.): Lexikon des Internationalen Films. Hamburg, 1991.

⁷⁷ Giesen, 2006, S.105-107.

⁷⁸ Matte Paintings sind gemalte Teile von Kulissen in Filmsets, die auf Leinwand oder Glas aufgebracht wurden. Mittlerweile werden sie meist am Rechner simuliert.

⁷⁹ DVD „Tron“ Deluxe Edition, „Generierung des Cyberspace – Digitale Bildwelten in Tron“

Mit „Toy Story“ entstand 1994 der erste komplett am Computer hergestellte, abendfüllende Trickfilm. John Lasseter, der heutige Leiter der Disney Animations-Studios führte bei dem ambitionierten Projekt Regie. Vor „Toy Story“ feierte er bereits mit digitalen Kurzfilmen wie „Luxor Jr.“ (1986) oder „Tin Toy“ (1988) große Erfolge; letzterer gewann 1988 sogar den Oscar für den besten animierten Kurzfilm.

„Toy Story“ wurde ein Riesenerfolg für Pixar und Disney. Eine Woche nach dem Filmstart ging Pixar an die Börse. Die Pixar-Aktie verdoppelte prompt ihren Wert und Firmengründer Steve Jobs wurde zum Milliardär.⁸⁰ Während Pixar gemeinsam mit Disney Jahr für Jahr weitere Filmerfolge feierte, entstanden einige weitere 3D Animationsstudios wie Dreamworks Animation SKG („Shrek“, 2001), Blue Sky Studios („Ice Age“, 2002) oder Sony Pictures Animation („Jagdfieber“, 2006). Der 3D Animationsfilm hat sich mittlerweile in den internationalen Kinos voll etabliert und zeigt sich durchgehend präsent.

3.2.2. Produktionsverlauf eines 3D CG Animationsfilms in den Disney und Pixar Studios

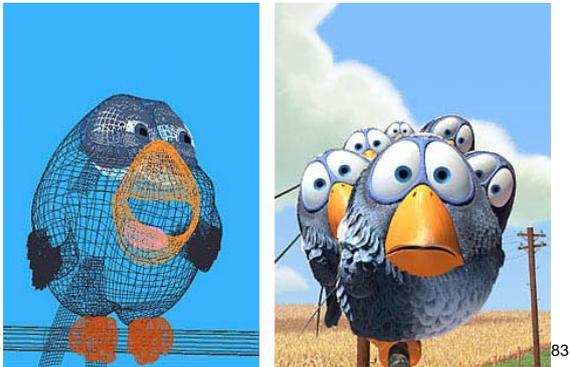
Wie schon zuvor bei dem 2D Zeichentrickfilm, möchte ich auch hier auf den Produktionsverlauf des 3D computergenerierten Animationsfilm eingehen, damit ein abschließender Vergleich in Sachen Produktionsumfang, Erzähltechniken, Visuelles Arbeiten und formatbezogener Ästhetik geschehen kann:

Der Early Development Prozess ist an sich derselbe wie bei der 2D Zeichentrick Produktion: Charaktere werden entwickelt, eine Geschichte wird konstruiert, Designs und Layouts werden festgelegt.⁸¹ Nun gehen die vom Regisseur abgenommenen Charakterentwürfe an die Modeller. Mit speziellen Computerprogrammen erstellen sie eine dreidimensionale Version aus diesen gezeichneten Entwürfen. Virtuelle, geometrische Formen, genannt Polygone werden zu der angepeilten, finalen Form zusammengesetzt. Dieses Charaktermo-

⁸⁰ Blu-Ray „WALL-E“ 2-Disc Set, „The Pixar Story“ Regie: Leslie Iwerks.

⁸¹ Hahn, 2008, S.39

dell sieht zunächst aus wie ein durchsichtiges Gittermodell. Die Modeller erstellen zudem auch erste Versionen der Schauplätze und Requisiten.⁸²



Auf das „Cage-Model“ der Figuren werden nun eine vorläufige, meist graue Oberfläche und erste Texturen gelegt. Ab und an werden in dieses Modell auch ein Skelett und/oder Muskelpartien eingearbeitet. Dadurch wird später ein natürlicherer Bewegungsablauf der Figur ermöglicht. Die Figur sieht nun aus wie eine graue Marionette, jedoch fehlen noch die Fäden, die sie bewegen sollen.

Hier kommen die Rigger ins Spiel. Sie definieren am Rechner den gesamten Bewegungsapparat der Figur, von der Gesichtsmimik bis zu komplexen Abläufen wie Rennbewegungen. Jedes Gelenk, jede Bewegung, jeder Gesichtsausdruck kann nun mit Hilfe eines speziellen Computerprogramms angewählt, bewegt und abgerufen werden: Die digitale Marionette ist komplett.⁸⁴

Mittlerweile erarbeitet ein Kameramann zusammen mit dem Regisseur eine Auflösung des Films: Einstellungen, Charakterpositionierungen, Lichtsetzung und Farbgebung werden skizziert. Eine erste Fokuslenkung für den Zuschauer wird eingeführt; dies kann durch Schatten- und Lichtsetzung oder auch durch Schärfenfokus auf gewisse Bildinhalte passieren. Eine Blaupause für den Ablauf der jeweiligen Szenen entsteht. Das Einbeziehen eines Spielfilm-Kameramanns ist ein Novum im 3D CG-Animationsfilm, das sich je-

⁸² Hahn, 2008, S.48-50

⁸³ Bild 8, siehe Abbildungsverzeichnis.

⁸⁴ Hahn, 2008, S.51

doch als sinnvoll etabliert hat und für zukünftige Pixar / Disney Produktionen übernommen wurde.

Die Layout Artists stellen nun ein erstes virtuelles Filmset zusammen: Figuren, Requisiten und Landschaften werden zum ersten Mal zusammengesetzt - natürlich in einer sehr rohen Form. Die Figuren sind noch nicht animiert sondern erscheinen als Stand-In Double.

Ein Pre-Viz-Video (Pre-Visualisierung) entsteht. Erste Festlegungen von Kamerawinkeln und Handlungsabläufen im Bild vermitteln dem Regisseur zum ersten Mal ein Gefühl für den Look, das Timing und das Agieren der Charaktere im Film. Eine sehr rohe Fassung des Films entsteht.⁸⁵

Um dem Endprodukt näher zu kommen, entwickeln Look Development Artists Farboberflächen und detailliertere Texturen für die Figuren-, Requisiten- und Schauplatzoberflächen.⁸⁶ Oft entstehen bei dieser Arbeit neue Programme und Techniken. Für den Film „Die Monster AG“ (2001) musste für die Figur Sully extra ein Programm entwickelt werden, das Massen von Fell bzw. Haaren realistisch darstellen konnte.⁸⁷ Diese Errungenschaften werden für folgende Produktionen weiterentwickelt und perfektioniert.



⁸⁵ Hahn, 2008, S.52

⁸⁶ Hahn, 2008, S.58-59

⁸⁷ DVD „Die Monster AG“ 2 Disc-Deluxe Edition, „Animation – Herausforderungen“

⁸⁸ Bild 9, siehe Abbildungsverzeichnis.

Gerade bei der Darstellung der Charaktere spielt die Oberflächengestaltung eine große Rolle. Man stellt sich Fragen wie: Wie wird das Licht absorbiert oder reflektiert? Gerade menschliche Haut bietet hier den Look Development Artists noch einige Hürden. Eine Texture Map entsteht, die wie Geschenkpapier über die Figur oder das betreffende Objekt gelegt wird.

So langsam aber sicher steht das Set. Darauf folgt endlich der Auftritt der Schauspieler in Form der Animatoren. Mit den fertiggestellten Charakter Models stellen die Animatoren die durch den Regisseur in dem Pre-Viz-Video vorgegebene Handlung dar. Sie müssen tatsächliche Schauspielerarbeit leisten, ihre Charaktere ähnlich wie die Zeichentrickanimatoren mit Emotionen beseelen, eine Körpersprache, eine Bewegungs- und Aktionskontinuität schaffen, einen Grad zwischen Over-Acting und steifem Understatement finden. Innerhalb der Szene oder Einstellung legt der Animator auch hier gewisse Schlüsselmomente – oder Bewegungen fest, die sogenannten „Key Frames“. Die Haupthandlung der Figur, die Basis Action wird somit definiert. Die Frames zwischen diesen Angelpunkten, die „In-Betweens“, werden vom Computer auf einen 24 Bilder pro Sekunde Ablauf ergänzt. Eine Animation – ein bewegtes Bild entsteht.⁸⁹ Im Vordergrund bleibt jedoch immer das Agieren aus dem Inneren des Charakters:

In 2006, Olli Johnston, the last of Walt's famous „Nine Old Men“, visited Pixar. Eager to show him our methods, animators demonstrated Pixar's software, explaining how key poses and splines were created. Early in the demonstration, Olli raised his hands.

“Wait, wait, wait,“ he said, “What happens first?”

Animators explained that they acted out or thumbnailed their scenes. Ollie shook his head.

“Yes, but what happens first?”

⁸⁹ Hahn, 2008, S.61-62

***Animators looked at each other and replied,
“Well, we think about what the character is
thinking and assign poses to express each
thought.”
Ollie nodded his head, smiling.
“That’s what I wanted to hear.”⁹⁰***

Visuell Effect Artists stellen ähnlich wie ihre Kollegen beim 2D Zeichentrick alle beweglichen Elemente im Bild her, die keine Figuren sind, sich aber trotzdem bewegen: Wasser, Feuer, Autos etc.⁹¹ Lighters setzten auf diese Animationen nun Licht. Genau wie beim Spielfilm wird hier Szene für Szene eine Lichtdramaturgie etabliert indem virtuelle Lichtquellen gesetzt werden.⁹² Nach wie vor werden alle bisher erzeugten Elemente kontrolliert, bewertet, verbessert und oft auch ersetzt.

Wenn all diese Elemente ihre finale Form erreichen und vom Regisseur abgenommen wurden, geht es an die letzten großen Arbeitsprozess: Das Rendering. Auf sogenannten Renderfarmen⁹³ werden in einem langwierigen Prozess die erarbeiteten Ergebnisse zusammengeführt und szenenweise in ihrer letztendlichen filmischen Form vom Computer erstellt bzw. gerendert.

⁹⁰ Hahn, 2008, S.62. Zitat: Olli Johnston, Mitglied der Nine Old Men.

⁹¹ Hahn, 2008, S.68-69

⁹² Hahn, 2008, S.70-71

⁹³ Eine Renderfarm ist ein zusammengeschlossenes Netz von Computern, das zum Rendern von 3D-Computergrafiken und Computeranimationen genutzt wird.

3.2.3. Inszenierung und Charaktergestaltung

Auch hier werden nun wieder die dramaturgischen Techniken und Charakteristiken des Formates analysiert, um den darauf folgenden Vergleich zu ermöglichen:

Der CG-animierte Film der Häuser Pixar und Disney lehnt sich stark an seinen historischen Vorgänger, den 2D Zeichentrick an. Die Grenzen des Möglichen lassen sich hier genauso gut und erzählerisch wertvoll verbiegen wie im Zeichentrick. Jedoch ist beim genaueren Betrachten auffällig, dass das Setting, das Charakterdesign und die Handlungsabläufe zwar wie ein Zeichentrick, ein Cartoon gestaltet werden kann, die Figuren sich jedoch meist stärker an physische Regeln und Eingrenzungen halten. Figuren treten hier in allen möglichen Formen auf: Menschen, Tiere, Gegenstände oder Fabelwesen. Ungeachtet dieser gestalterischen Freiheit findet eine stärkere Einbindung der physikalischen Gesetzgebungen statt. Ein Teilgrund dafür liegt in dem eben beschriebenen Weg, wie eine 3D Animationsfilm-Figur entsteht bzw. beschaffen ist. Die Figur und alle ihre Reaktionen und Bewegungsabläufe werden vor Beginn des Animationsvorgangs erstellt und festgelegt.⁹⁴ Für extreme Handlungen oder spontane Einfälle müsste man theoretisch ein weiteres oder erweitertes Modell herstellen. Hier erkennt man eine gewisse Verwandtschaft zum Stop-Motion-Film. Es handelt sich hier um digitale Puppen; die Animatoren können sie nur in dem Rahmen spielen und agieren lassen, wie es die Modeller und Rigger für sie vorgesehen und geplant haben. Ein weiteres Modell zu erstellen ist natürlich möglich, würde aber einen weiteren Geld- und Zeitaufwand für die Produktion bedeuten. Vorausplanung ist hier also alles.

Ein anderer Teilgrund ist die ästhetische Nähe zum Spielfilm. Die Räumlichkeit und Dynamik des 3D Animationsfilms ermöglicht es diesem, physische Action, Slapstick etc. viel effektiver zu nutzen, als es der 2D Zeichentrick vermag. Eine zu übertriebene Beugung der physikalischen Gesetze seitens der Figuren, wie in einem Cartoon,

⁹⁴ Blu-Ray „Ratatouille“, „Cine-Explore: Live-Kommentar des Regisseurs hinter den Kulissen.“

würde diese Stärke wieder relativieren. Die Fallhöhe, die Spannung, die durch diese Realitätsnähe entsteht, kann nur bestehen bleiben, wenn die Charaktere sich in einem bestimmten Rahmen dieser Realitätsdefinierung aufhalten. Pixar nutzt diese Stärken, indem sie gekonnt Action-Elemente wie Verfolgungsjagden einbauen. Dazu mehr in der Analyse des Films „Ratatouille“.

Man kann sagen, dass der 3D Computeranimierte Film ein Amalgam aus dem Zeichentrickfilm und dem Real-Spielfilm ist. Die Inszenierung der Bewegungen und die Bildgewichtung der Figuren sind der Inszenierungsweise des Spielfilms sehr nahe. Bei „WALL-E“ (2008) geht Regisseur Andrew Stanton sogar soweit, bewusst Kamerafehler und spielfilmtypische Bildfehler in die Animationen einzubauen.⁹⁵

Die Räumlichkeit des Settings kann hier viel bewusster eingesetzt werden. Bewegung und Geschwindigkeit erreichen durch die plastische Umgebung deutlich mehr Dynamik als gezeichnete Hintergründe, denen durch technische Tricks eine gewisse Räumlichkeit gegeben wird.

Die Entwicklung der Geschichten zeigt keinen Unterschied zum klassischen Trickfilm auf. Pixar schaffen charismatische und liebenswerte Charaktere, aus denen sich eine fantasievolle Geschichte entwickelt. Kein Wunder, da John Lasseter, Brad Bird und Co. schon in ihren jungen Jahren als Animatoren unter anderem von den Nine Old Men bei Disney gelernt haben.⁹⁶

Pixar ist dafür bekannt geworden, dass sie außergewöhnliche und einzigartige Themen und Geschichten erzählen. Entgegen der Disney Tradition bewährte Stoffe aufzuarbeiten, wurde hier bis dato immer eigenes Material entwickelt. Die Pixar Geschichten haben eine deutlich andere Handlungsdynamik in denen weniger gradlinig, mit Wendungen gearbeitet wird.

Die Möglichkeiten der Charakteranimation entwickeln sich Projekt für Projekt weiter. Während die Darstellung eines Menschen im Film „Toy Story“ für die Macher noch nicht befriedigend geschah⁹⁷, traut man sich mittlerweile in Filmen wie „Ratatouille“ oder „Oben“ (2009)

⁹⁵ Blu-Ray „WALL-E“ 2-Disc Set, „Das Making Of von Wall-E“

⁹⁶ Blu-Ray „WALL-E“ 2-Disc Set, „The Pixar Story“ Regie: Leslie Iwerks.

⁹⁷ Blu-Ray „WALL-E“ 2-Disc Set, „The Pixar Story“ Regie: Leslie Iwerks.

sehr bewusst an jene Darstellung. Die leicht karikierte Darstellung von Menschen geschieht bewusst. Ein völlig realistischer Ansatz wie in Filmen wie „Final Fantasy“ (2001) oder „Die Legende des Beowulf“ (2007) wirkt auf die Rezipienten nach wie vor befremdlich.⁹⁸ Dies ist jedoch auch kein gesetztes Ziel von Disney/Pixar. Der Animationsfilm soll hier noch als solcher erkennbar sein.

Auch wenn der 3D Animationsfilm mittlerweile etabliert und erfolgreich ist, so steckt er noch immer mitten in seiner Entwicklung; sein volles Potential liegt also immer noch in der Zukunft.

⁹⁸ Cinema Kritik zu Final Fantasy; URL: <http://www.cinema.de/kino/filmarchiv/film/final-fantasy-die-maechte-in-dir,1308808,ApplicationMovie.html>

3.3. Erster Vergleich der Formate

Die Produktionsweisen der beiden Formate sind im finanziellen und handwerklichen Aufwand in etwa gleich. Die Produktionsdauer eines Filmes beider Formate beläuft sich auf ca. drei Jahre. Abweichungen sind an beiden Fronten durchaus möglich.⁹⁹

Pixar schöpft ganz bewusst aus dem reichen Erfahrungsschatz im Hause Disney. Wenn man nach den offiziellen Angaben einiger Pixar Projekte wie „Toy Story 3“ (2010)¹⁰⁰ oder „Wall-E“ (2008)¹⁰¹ geht, so könnte man sogar zu der Annahme kommen, dass die computeranimierten Filme in der Praxis eine längere Zeit für die Entwicklung benötigen, was sich natürlich auch auf die Produktionskosten auswirkt.

Beide Formate bauen auf einem nahezu identischen frühen Entwicklungsprozess, der hier detailliert beschrieben wurde, auf. Technisch und erzählerisch zeigen beide Formate sowohl Stärken als auch Schwächen auf. Während der 2D Zeichentrickfilm durch seine über Jahrzehnte etablierte Märchen-Ästhetik und sein ausgereiftes Potential der Charakteranimation und -darstellung punktet, besticht der junge Konkurrent 3D Computeranimation durch seine spielfilmnahe Ästhetik, in der die Charaktere in räumlichen Settings viel dynamischer und physischer agieren können.

Ein überlegenes Format kann man an sich nicht benennen. Jedes Format bietet eine individuelle Plattform, um fantastische Geschichten zu erzählen. Einzig die bewusste Entscheidung der Filmemacher, welches Format besser dazu geeignet ist, die betreffende Geschichte zu erzählen, entscheidet über ein funktionierendes Gesamtwerk. Natürlich sollte die Geschichte auch genug Qualität besitzen, um als Film umgesetzt zu werden. Aber diese Voraussetzung sollte eigentlich für jedes Format erfüllt sein.

⁹⁹ Hahn, 2008, S.38

¹⁰⁰ Ankündigung von Toy Story 3 im Jahr 2007; URL: <http://www.ew.com/ew/article/0,,20012203,00.html>

¹⁰¹ Blu-Ray „WALL-E“ 2-Disc Set, „Das Making Of von Wall-E“

4 Analyse der filmischen Erzählweise und Wirkung der unterschiedlichen Formate anhand zweier Animationsfilme in Spielfilmlänge

4.1. 2D Zeichentrickfilm „Der König der Löwen“

Originaltitel: „The Lion King“, USA 1993-94

Produktion: Don Hahn / Walt Disney Pictures

Regie: Roger Alles & Rob Minkoff

Buch: Irene Mecchi, Jonathan Roberts, Linda Woolverton.

Animationsleitung: Tony Fucile, Mark Henn, Ellen Woodbury, Anthony DeRosa, Ruben A. Aquino, Andreas Deja, Aaron Blaise, Tony Bancroft, Michael Surrey, James Baxter, Russ Edmunds, Linda Woolverton.

Musik: Elton John & Hans Zimmer

Technicolor, 88 Minuten

4.1.1. Synopsis

Dem amtierenden König der Löwen Mufasa wird ein Sohn und Thronfolger namens Simba geboren. Dieser wächst mit seiner Freundin, der kleinen Löwin Nala, unbesorgt am Hofe seines Vaters auf. Doch Mufasas eifersüchtiger Bruder Scar bereitet dieser Idylle ein jähes Ende. Durch einen Hinterhalt bringt Scar Mufasa um und schafft es dazu, dessen jungen Sohn Simba davon zu überzeugen, er trage die Schuld an diesem Unglück. Simba flüchtet ins Exil in Form eines fernen Dschungels und wächst dort, seine Vergangenheit verdrängend, bei dem Warzenschwein Pumba und dem Erdmännchen Timon auf. Erst Jahre später, als seine Freundin aus Kindheitstagen, die Löwin Nala, ihm durch Zufall im Exil begegnet und ihm seine Verpflichtung als rechtmäßiger König ins Gedächtnis zurückruft, nimmt er die Konfrontation mit seiner Vergangenheit an und deckt die grausame Tat seines Onkels auf. Letztendlich befreit der von seiner Familie als tot geglaubte Simba das Königreich von den

Machenschaften seines niederträchtigen Onkels und nimmt seinen ihm bestimmten Platz als König der Löwen ein.

4.1.2. Hintergrund

Mit „Der König der Löwen“ wagten sich die Filmemacher bei Disney nach zahlreichen Roman- und Historienumsetzungen wieder an eine Original-Story. Trotz erkennbarer Parallelen zur Moses-Geschichte oder Shakespear's Hamlet, wurde hier völlig ohne Vorlage gearbeitet. Die Arbeit an dem Film startete im Fahrwasser des erfolgreichen Reboots der Disney Animationsabteilung Mitte der 80er Jahre.¹⁰² Diese durchaus optimistische Phase der Disney Animation Studios ermöglichte somit dem jungen Team um Don Hahn und seinen beiden Regisseuren eine untypische Thematik in Angriff zu nehmen. Fakt ist jedoch, dass der König der Löwen nicht gerade als Prestige-Projekt innerhalb des Studios gehandelt wurde. Der im Nachhinein sowohl an den Kassen als auch bei den Zuschauern durchgefallene Film „Pocahontas“ (1995) war zu diesem Zeitpunkt das am höchsten gehandelte Projekt.¹⁰³

„Der König der Löwen“ ist ein sehr positives Beispiel für eine computergestützte Produktion eines Zeichentrickfilms. Die Gestaltung der Hintergründe und die Multi-Ebenen-Darstellung sind zu einigen Teilen am Computer entstanden, ohne sich jedoch von dem eigentlichen Stil des Films abzuheben. Produzent Don Hahn weist darauf hin¹⁰⁴, dass die computergestützte Arbeit im Prinzip erst in der Postproduktion dazu stößt und ansonsten nur Elemente erzeugt, die zeichnerisch unmöglich zu realisieren oder zu finanzieren sind. Die Hauptarbeit, ist und bleibt zeichnerische Handarbeit.

„Der König der Löwen“ war ein überaus großer Kinoerfolg und gilt bis heute als erfolgreichster 2D Zeichentrickfilm aller Zeiten.¹⁰⁵

¹⁰² DVD „Der König der Löwen“ 2-Disc Special Edition, Regiekommentar

¹⁰³ DVD „Der König der Löwen“ 2-Disc Special Edition, Regiekommentar

¹⁰⁴ DVD „Der König der Löwen“ 2-Disc Special Edition, Regiekommentar

¹⁰⁵ Box Office Mojo – Animationsfilme Gesamt; URL:

<http://www.boxofficemojo.com/genres/chart/?id=animation.htm>

¹⁰⁵ Giesen, 2006, S.105-107.

4.1.3. Charaktere und dramaturgischer Aufbau.

Im folgenden Teil sollen die speziellen dramaturgischen Techniken und Charakteristiken des betreffenden Films, zum späteren Vergleich, analysiert werden:

Der Plot und der dramaturgische Erzählbogen des Films sind sehr klassisch strukturiert und angelegt. Es handelt sich um eine Sage bzw. ein Mythos um einen Prinzen der sich den Machenschaften seines niederträchtigen Onkels entgegensetzen muss, um so sein Königreich zurückerobern zu können. Zwar basiert „Der König der Löwen“ nicht auf einer bekannten, literarischen Vorlage, bedient sich jedoch an Archetypen, Regeln und Erzählweisen klassischer Dramen um den Kampf Gut gegen Böse. Das Figurenkonstrukt ist disneytypisch und klassisch. Zu dem Protagonisten und seinem unmittelbaren Umfeld gesellen sich ein Bösewicht und die bereits erwähnten Sidekicks. Zudem ist positiv zu bemerken, wie schnörkellos und kurz hier eine Geschichte erzählt wird, die sich innerhalb mehrerer Jahre abspielt.

Die Charaktere sind Tiere, welchen zwar menschliche Rollen und Charakterzügen zugeordnet werden, die jedoch nicht vermenschlicht werden, wie es bei einigen Disney Produktionen wie „Basil der Mäusedetektiv“ (1986) oder „Robin Hood“ (1973) getan wurde. Die Tiere treten meist in realitätsnaher Form auf. Dementsprechend bemühten sich die Macher, diesen Realismus auch auf die „Kameraarbeit“ und Hintergrundgestaltung zu übertragen.

Um den Zuschauern die Charaktere näher zu bringen, wurden oft Nahe und Halb-Nahe Einstellungen, gerade während der Dialogpassagen, genutzt. Die größte Schwierigkeit hierbei war jedoch, dass man den Figuren, insbesondere den Löwen, keinerlei Requisiten geben konnte, da diese ja keine Hände besitzen.¹⁰⁶ Hier ist wieder positiv zu bemerken, mit welcher außerordentlichen Charakteranimationen die Animatoren diese „Lücke“ füllen konnten. Mimik und Bewegung garantieren hier, dass sich der negative Effekt der „Talking Heads“¹⁰⁷

¹⁰⁶ DVD „Der König der Löwen“ 2-Disc Special Edition, Regiekommentar

¹⁰⁷ Eine zu dialoglastig inszenierte Szene: Man sieht nur sprechende Köpfe.

selbst in den dialoglastigen Momenten nicht einschleicht - gerade bei einem Film der an ein junges Publikum gerichtet ist, wäre dies fatal. Zudem wurde für viele der zu erzählenden Elemente nicht auf die Dialogebene gesetzt, sondern ausgiebig mit visueller Metaphorik und Symboliken gearbeitet. So muss die Figur Nala bei ihrem ersten Auftritt im Erwachsenenalter¹⁰⁸ nicht umständlich wieder eingeführt oder erklärt werden, sondern wird durch die Wiederholung des von den Regisseuren „Nala Flip“ getauften Schulterwurf, mit dem sie Simba bereits am Anfang des Films¹⁰⁹ (als Kind auf dem Elefantenfriedhof) besiegt, problemlos wieder eingeführt.

Die gewagteste und deshalb ebenfalls erwähnenswerte Symbolnutzung in „Der König der Löwen“ geschieht während der Musical-Szene „Seid bereit“¹¹⁰. Während Mufasas eifersüchtiger Bruder Scar seinem aus Hyänen bestehenden Gefolge von seinem Verschwörungsplan gegen seinen Bruder und dessen Sohn berichtet, werden Scar und Gefolge in einer Leni Riefenstahl-Ästhetik¹¹¹ und bernsteinfarbenen Bildern als totalitärer Diktator und seine im Stechschritt marschierende Anhänger in Szene gesetzt. Dies endet in einem Höhepunkt, bei dem der Bösewicht und seine Lakeien dämonen-gleich in einer Feuersbrunst ihre bössartigen Pläne feiern.



112

¹⁰⁸ DVD „Der König der Löwen“ 2-Disc Special Edition, Timecode: 00:53:22.

¹⁰⁹ DVD „Der König der Löwen“ 2-Disc Special Edition, Timecode: 00:17:52.

¹¹⁰ DVD „Der König der Löwen“ 2-Disc Special Edition, Timecode: 00:26:50.

¹¹¹ Deutsche Filmregisseurin (1902-2003), bekannt für ihr filmisches Schaffen während der NS-Zeit. Als Markenzeichen gilt idealisierte Darstellung von Kraft, Eleganz und Macht anhand muskulöser Körper oder mobiler Menschenmassen.

¹¹² Bild 10, siehe Abbildungsverzeichnis.

Die Musik spielt in „Der König der Löwen“ eine sehr tragende Rolle. Wie bereits erwähnt, wurde unter anderem auch bei „Der König der Löwen“ mit Broadwaykomponisten, in diesem Fall Tim Rice, zusammengearbeitet. Die Stücke treiben auch hier die Story voran und helfen den Regisseuren, die Charakterisierung der einzelnen Figuren flott zu erzählen: Bei der Musical-Szene „Hakuna Matata“¹¹³ werden die ca. fünf Jahre, die Simba im Exil gelebt hat und zu einem jungen Mann herangewachsen ist, innerhalb einer Einstellung erzählt. Hans Zimmer's Stück „The Circle of life“ brachte die Macher im Rahmen der Konzeptionierung erst auf das eigentliche Thema des Films, dass das Leben in einem zyklischen Kreislauf passiert und man sich seinem Platz innerhalb dieses Ablaufes bewusst sein muss. Hans Zimmers Musikalische Untermalung wurde zu einem Hauptcharakter des Films. Themen wurden nicht einzelnen Charakteren zugewiesen, sondern dem Setting und den Abläufen des Lebens selbst. Die Musik soll so etwas wie den Geist oder die Seele Afrikas und der Savanne darstellen.¹¹⁴ Gerade in Symbiose mit den schon fast wie Stilleben anmutenden Landschaftspanoramen geschieht dies sehr effektiv.

¹¹³ DVD „Der König der Löwen“ 2-Disc Special Edition, Timecode: 00:43:08.

¹¹⁴ DVD „Der König der Löwen“ 2-Disc Special Edition, „Making Of“.

4.1.4. Visueller Aufbau und Bilddramaturgie.

An dieser Stelle möchte ich, zum späteren Vergleich, die visuellen Merkmale und Techniken des betreffenden Films ansprechen:

Bei „Der König der Löwen“ wurde seitens der Regisseure eine spielfilmische Umsetzung angestrebt.¹¹⁵ Durch bewusst eingesetzte Tiefenschärfenverlagerungen wie z.B. in der Eingangssequenz des Films, bei der eine Fokusverlagerung von marschierenden Ameisen auf galoppierende Zebras simuliert wird.¹¹⁶

Solche Tiefenschärfe-Effekte sind erst durch die Anwendung spezieller Computereffekte möglich geworden. Um in der Szene, in der Simba's Vater Mufasa von einer Gnu-Herde überrannt wird¹¹⁷, eine fast Action-Film-reife Auflösung und Wirkung schaffen zu können, wurden in verschiedenen Einstellung Kameraschwenks, bzw. kleine Reißschwenks¹¹⁸ animiert. Ein zusätzlicher Aufwand, der der Szene jedoch einen merklichen Zuschuss an Dynamik verleiht.

Auch spielfilmtypische Kamerafahrten wurden bewusst in den Film eingebaut, wobei hier extra zunächst eine computergenerierte Fassung der Szene erstellt werden musste, die erst im Nachhinein per Zeichentrick animiert wurde.¹¹⁹ Ein enormer Aufwand, der jedoch garantiert, dass die Fahrt natürlich erscheint und die Proportionen der Figuren stimmig bleiben. Besonders beeindruckend ist eine solche Fahrt in der Dialogszene zwischen Mufasa und Simba beim Sonnenaufgang auf dem Königsfelsen zu betrachten¹²⁰.

Die Farbdramaturgie spielt gerade in den Hintergrundzeichnungen eine tragende Rolle. Die Filmemacher führen bereits in der vorhergehenden Szene durch die farbliche Veränderung des Hintergrundes zur nächsten Szene über. Eine emotionale Führung des Zuschauers wurde hiermit angestrebt.¹²¹ Als gelungenstes Beispiel kann man die

¹¹⁵ DVD „Der König der Löwen“ 2-Disc Special Edition, Regiekommentar.

¹¹⁶ DVD „Der König der Löwen“ 2-Disc Special Edition, Timecode: 00:01:36.

¹¹⁷ DVD „Der König der Löwen“ 2-Disc Special Edition, Timecode: 00:34:30.

¹¹⁸ Ruckartiger, schneller Kameraschwenk.

¹¹⁹ DVD „Der König der Löwen“ 2-Disc Special Edition, Regiekommentar.

¹²⁰ DVD „Der König der Löwen“ 2-Disc Special Edition, Timecode: 00:08:32.

¹²¹ DVD „Der König der Löwen“ 2-Disc Special Edition, Regiekommentar.

Szene nennen, in der Nala auf den lange verschollenen Simba trifft.¹²² Noch bevor es zu der klassischen Liebes-Musical-Szene „Can you feel the love tonight“ übergeht, werden dem Hintergrund Einstellung für Einstellung mehr Rosa- und Rottöne hinzugefügt.

Eine auffälliger Nutzung der Farben ist deutlich in der Musical Szene „Ich will jetzt gleich König sein“¹²³ zu beobachten. Sobald das Lied einsetzt ändert sich neben dem Zeichenstil auch die Farbgebung schlagartig. Knallige Farbtöne beherrschen das Bild. Hinzu kommt der bereits erwähnte Stilbruch des Zeichenstils.



124

Die Tiere um Simba, Nala und Zazu werden cartoonhafter und nicht mehr realistisch dargestellt. Durch diesen schlagartigen Stilbruch soll die infantile Sicht des Protagonisten in den Vordergrund gestellt werden. Simba sieht seine afrikanische Umwelt noch mit kindlich-naiven Augen.

Der Bösewicht Scar wirkt im Gegensatz zum Protagonisten überlebensgroß. Dieses klassische Vorgehen garantiert eine durchgängig spürbare Fallhöhe. Der Bösewicht Scar hebt sich gerade gegenüber dem Protagonisten durch seinen sarkastischen Humor und seine Charaktertiefe deutlich ab. Dies macht die Figur vielschichtiger und, gerade für erwachsene Zuschauer, ansprechender.

¹²² DVD „Der König der Löwen“ 2-Disc Special Edition, Timecode: 00:54:50.

¹²³ DVD „Der König der Löwen“ 2-Disc Special Edition, Timecode: 00:15:10.

¹²⁴ Bild 11, siehe Abbildungsverzeichnis.

4.1.5. Fazit

Die metaphorische und emotionale Erzählweise des Films zeugt von einer gewissen erwachseneren Ausrichtung der Disney Animationsabteilung. Ohne die Bedürfnisse der jungen Zuschauer sowie den Einsatz von Komik zu vernachlässigen, werden in „Der König der Löwen“ viele in der Vergangenheit eher unangetastete Elemente, wie die visuelle Darstellung des Todes eines Charakters bewusst und funktionierend umgesetzt.

Der durch simulierte Kamerabewegungen und -techniken angestrebte Spielfilm-Look treibt den Film auf außergewöhnliche Weise an die Grenzen des Zeichentricks. Das Bild und die Handlungen erreichen scheinbar das Maximum an Tiefe und Raumdynamik, die man im klassischen Zeichentrick erreichen kann; zeigt aber eben auch dessen Grenzen an. Eine tatsächliche Räumlichkeit wird nur dann erreicht, wenn Figuren verschiedene Raumebenen überschreiten.

Die Charakteranimation erreicht in „Der König der Löwen“ ebenfalls nahezu die Perfektion. Trotz tierischer Gestalt wurden hier flüssige und anmutige Bewegungen und Mimikspiele umgesetzt. Der Bösewicht Scar reiht sich problemlos in die Liste der überlebensgroßen und charismatischen Disneybösewichter ein.

Abgerundet wird das Ganze durch die wohl beste musikalische Untermalung eines Disney-Animationsfilms. Die Musikstücke sind fester Bestandteil des Gesamtwerks und notwendig, um die Geschichte sinnvoll voranzutreiben. Nicht verwunderlich ist, dass seit 1997 eine Broadway-Musical Version des Films rund um den Globus ebenfalls große Erfolge feiert.¹²⁵

¹²⁵ Website des Musicals; URL: <http://www.stage-entertainment.de/musicals/koenig-der-loewen/show/kreatives-feuerwerk.html>

4.2. 3D Computergenerierter Animationsfilm : „Ratatouille“

Originaltitel: „Ratatouille“, USA 2007, 111 Minuten,

Regie: Brad Bird, Jan Pinkava.

Drehbuch: Jim Capobianco Emily Cook, Kathy Greenberg, Bob Peterson.

Musik: Michael Giacchino

4.2.1. Synopsis

Die Ratte Rémy kann sich seiner im ländlichen Frankreich lebenden Familie nicht wirklich anpassen. Anstatt sich wie alle anderen Ratten von Abfällen zu ernähren, sehnt er sich nach kulinarischen Genüssen: Rémy träumt davon, ein Koch zu sein. Als er sich in das Haus einer alten Dame einschleicht, um Zutaten für seine neueste Rezeptidee zu besorgen, wird er von der Hausbesitzerin entdeckt und es kommt zum unbeabsichtigten Eklat. Er und seine gesamte Großfamilie müssen überstürzt fliehen. Während der Flucht durch die Kanalisation wird er jedoch von den anderen Ratten getrennt.

Einzig in Begleitung seines imaginären Freundes, dem Geist des verstorbenen Spitzenkochs Gusteau, findet sich die junge Ratte mitten in Paris wieder.



126

© Disney

¹²⁶ Bild 12, siehe Abbildungsverzeichnis.

Und zufälligerweise befindet sich das ehemalige Spitzenrestaurant des verblichenen Gusteau direkt vor seiner Nase.

Rémy schleicht sich in die Küche des Etablissements. Gusteaus Restaurant lebt zwar noch von dem guten Namen seines ehemaligen Besitzers, genießt jedoch aufgrund der kommerziellen Ausschlachtung durch den neuen Chefkoch Skinner einen eher mittelmäßigen Ruf.

Hier lernt Rémy den jungen Linguini kennen, der gerade als Küchenhilfe eingestellt wurde. Nachdem dieser schon an seinem ersten Arbeitstag den Großteil der Tagessuppe verschüttet, versucht er sich selbst als Koch, um sein Missgeschick zu verdecken. Rémy bemerkt den dilettantischen Versuch des völlig untalentierten Linguini, die Suppe zu retten und eilt herbei, um kochtechnisch erste Hilfe zu leisten. Rémy's verfeinerte Suppe wird zum Riesenerfolg und Linguini dafür als neues Talent gefeiert, worauf sich die beiden verbünden. Rémy gelingt es durch das Ziehen an Linguinis Haaren, diesen wie eine Marionette zu führen und seine Bewegungen zu lenken.



© Disney¹²⁷

Gemeinsam erobert dieses skurrile Paar die Küche des Gusteaus und die Gunst der Gäste. Chefkoch Skinner möchte sich jedoch nicht von dem jungen Wunder seine Pläne durcheinanderbringen lassen; zumal er erfahren muss, das Linguini der uneheliche Sohn des verblichenen Gusteau und somit rechtmäßiger Besitzer des ehemaligen Spitzen-Restaurants ist. Rémys Familie tritt ebenfalls wieder auf den

¹²⁷ Bild 13, siehe Abbildungsverzeichnis.

Plan. Sie wollen ihren verlorenen Sohn wieder bei sich haben und dulden nicht, dass er unter Menschen leben möchte. Rémy muss sich entscheiden, ob er zu ihnen zurückkehrt oder bei Linguini bleiben möchte. Dass diesem sein schneller Erfolg und eine Romanze mit der Köchin Colette zu Kopfe steigt, erleichtert diese Entscheidung nicht gerade. Als nun auch noch der härteste Restaurantkritiker der Stadt, Ego, den jungen Koch herausfordert, kommt es zum kulinarischen Showdown. Doch mit der Hilfe von Rémy's Rattenfamilie retten Rémy und Linguini gemeinsam den Ruf des „Gustea's“ und ihre Freundschaft.

4.2.2. Hintergrund

„Ratatouille“ ist der achte Film der Pixar Studios im Auftrag der Walt Disney Pictures und nach „Die Unglaublichen“ (2004) die zweite Regiearbeit von Brad Bird unter Pixar-Flagge. Realisiert wurde hier eine Originalgeschichte, die sich mit einem außergewöhnlichen, und für Disney-Verhältnisse wenig kindgerechten Themenbereich des Kochens beschäftigt. Die Wahl des Protagonisten war eine ungewöhnliche und vielleicht auch riskante Wahl. Man machte sich während der Produktion Sorgen darum, ob das breite Publikum nicht doch eher angewidert von der Darstellung der Ratten sein würde.¹²⁸ Hier wurde jedoch im Charakterdesign entgegengewirkt, worauf später noch eingegangen wird.

Im Rahmen dieses Settings gehen die Macher dazu auch auf ein weiteres, eher erwachsenes Thema ein: Die Rolle der Frau in einer männerdominierten Arbeitswelt. Die Figur Collette muss sich hier innerhalb der Männerdomäne „Haute Cuisine“ behaupten und spricht dieses Thema auch konkret an.

Ähnlich wie bei Disney-Produktionen wie „Der König der Löwen“ wurde auch hier eine ausgiebige Recherche-Reise unternommen.¹²⁹ Das Team flog nach Paris, um das Erscheinungsbild der Stadt, aber

¹²⁸ Blu-Ray „Ratatouille“, „Cine-Explore: Live-Kommentar des Regisseurs hinter den Kulissen“.

¹²⁹ Blu-Ray „Ratatouille“, „Cine-Explore: Live-Kommentar des Regisseurs hinter den Kulissen“.

auch das Fachgebiet „Haute Cuisine“ bis in die letzten Details aufzunehmen. Der Film brachte den CG Animationsfilm technisch stark voran. So wurden speziell in der Darstellung von Haaren bzw. Fell aber auch Stoff- und Kleidungsdarstellung große Fortschritte gemacht.

„Ratatouille“ wurde am 29. Juni 2007 veröffentlicht und kam sowohl bei den Kritikern als auch an den Kinokassen sehr gut an.¹³⁰

4.2.3. Charaktere und dramaturgischer Aufbau

Auch hier wieder eine Analyse der speziellen dramaturgischen Techniken und Charakteristiken des betreffenden Films für den späteren Vergleich:

Die Ratten wirken einerseits sehr realistisch, da sie von ihrer Physis und den Oberflächen, sprich Fell, sehr detailgenau umgesetzt wurden. Trotzdem gab man ihnen ein leicht verniedlichtes Aussehen. Es wurde nicht auf alle rattentypischen Details eingegangen. So wurde zum Beispiel der Rattenschwanz nicht naturgemäß dargestellt, um den Ekel-Faktor etwas zu senken.¹³¹ Trotzdem war den Machern der direkte Bezug, dass die Ratte eine Ratte ist und als solche erkannt wird, sehr wichtig.¹³² Um eine Vermenschlichung zu verhindern gehen die Ratten nachwievor auf vier Pfoten. Nur Rémy, der sich ja zu den Menschen dazugehörig fühlen möchte, läuft ab und an auf zwei Beinen; „Um das Essen nicht zu beschmutzen“¹³³.

Die Menschen und die Ratten können im Film nur über Gesten und Mimik kommunizieren. Dialog findet nicht statt. Die einzige Ausnahme bildet der imaginäre Geist von Gusteau, den nur Rémy sehen

¹³⁰ Einspielergebnisse „Ratatouille“; URL:

<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=ratatouille.htm>

¹³¹ Blu-Ray „Ratatouille“, „Cine-Explore: Live-Kommentar des Regisseurs hinter den Kulissen“.

¹³² Blu-Ray „Ratatouille“, „Cine-Explore: Live-Kommentar des Regisseurs hinter den Kulissen“.

¹³³ Blu-Ray „Ratatouille“, „Cine-Explore: Live-Kommentar des Regisseurs hinter den Kulissen“.

kann. Die Gesichtsmimik der Ratten ist die stärkste „Cartoonisierung“ im Film, ist jedoch zwingend um ein Mimik-Spiel der Ratten und die Sympathie des Zuschauers zu erwirken.

Die innere Konfliktebene befasst sich mit dem Thema Selbstverwirklichung. Der Titel von Gusteau's Buch „Jeder kann kochen“ taucht im Film immer wieder als zentrales Leitthema auf und führt auch zur Grundprämisse: „Was wäre, wenn eine Ratte ein genialer Koch wäre?“. Die dramaturgische Struktur des Films wirkt aufgrund der zahlreichen und gut platzierten Wendungen sehr dynamisch und frisch.

Einen klassischen Sidekick gibt es nur in der Form des imaginären Geistes von Gusteau. Er kann nicht interagieren, sondern gibt Rémy Impulse und Entscheidungshilfen. Ansonsten wird auf dieses erzählerische Mittel verzichtet. Jedoch nimmt Rémy an manchen Stellen die Position von Linguini's Sidekick ein. Dies ist jedoch auch notwendig, da Linguini's Figur desorientiert und unbestimmt wirken muss. Erst unter Rémy's Einfluss funktioniert Linguini in seiner Umwelt. Vielleicht sollte man das Konstrukt dieses Duos eher als angelegtes „Buddy Movie“¹³⁴ bezeichnen. Beide Figuren sind voneinander abhängig und bereichern sich in ihren Werten und Fähigkeiten.

Die Komik des Films besteht zu großen Teilen aus „physical comedy“. Hierbei ist die Auslegung der physischen Realität nicht ganz unwichtig. Wenn Antagonist Skinner zum Beispiel bei der Verfolgungsjagd an der Seine aus Versehen eine Treppe hinunterfährt und stürzt¹³⁵, wirkt der Fall von seinem Ablauf her recht realistisch. Sein Roller überschlägt sich und trägt einen deutlichen Schaden davon. Ein bewusster Abstrich zur Cartoon-Realität ist damit gegeben. Regisseur Brad Bird selbst war es eher wichtig, die Entwicklung und Tiefe der Charaktere auszuarbeiten, als jeden potentiellen Ansatz für eine Slapstickeinlage zu nutzen.¹³⁶ Optionen und Ansätze wären zahlreich vorhanden.

¹³⁴ Zwei Hauptcharakteren, mit zwischenmenschlichen Verwandtschafts- oder Bekanntschaftsverhältnissen, sind zum gemeinschaftlichen Handeln gezwungen, um die Lösung der verbindenden Problematik in Teamarbeit erreichen zu können.

¹³⁵ Blu-Ray „Ratatouille“, Timecode: 01:14:02.

¹³⁶ Blu-Ray „Ratatouille“, „Cine-Explore: Live-Kommentar des Regisseurs hinter den Kulissen“.

Die einzige Dame im Gusteau's, die Köchin Colette, besticht durch die vielschichtige Gestaltung ihres Charakters. Während sie an ihrem Arbeitsplatz als selbstbewusste und starke Person auftreten muss um sich zu behaupten, tritt sie in privaten Momenten, vor allen im direkten Kontakt mit Linguini, als emotionale und feinfühligere Frau auf. Sie ist die realistischste Figur des Films, spricht erwachsene Themen wie Emanzipation an, fungiert jedoch auch als Referenzfigur für Emotionen und Moral. Ihre Einstellung oder Reaktionen auf die Handlungen der anderen Charaktere bieten dem Zuschauer einen anderen, objektiveren Betrachtungswinkel auf die Protagonisten und ihr Handeln. Somit erlangen diese auch eine weitere Charakterdimension.

Der Antagonist Skinner, der nach dem Ableben Gusteaus dessen Restaurant übernommen hat, stellt die überzogenste Figur im Film dar: von seiner Statur eher mickrig, ernannt sich Skinner selbst zum „Großen Mann“ in der Küche; auch wenn er dazu eine Trittleiter benötigt. Dieses Spiel mit Kompensation bürgt bereits schwer von Humor. Allein sein erster Auftritt¹³⁷ ist bemerkenswert: Man sieht zunächst nur, wie seine Kochmütze sich wie eine Haifischflosse ihren Weg durch die Küche des Gusteau's bahnt, bevor er schließlich voll in Erscheinung tritt.

Bösewicht Kritiker Ego könnte man bedenkenlos in die Reihen der klassischen Disneybösewichte einreihen. Er tritt überzogen auf, vampirgleich in Körperhaltung und Gesichtsfärbung. Sein Büro gleicht in seiner Form einem Sarg¹³⁸. Der Kritiker, der den Kritiker selbst kritisiert bzw. persifliert. Ein Bösewicht, der am Ende des Films den Sieg des Protagonisten verkündet, der sich vom angsteinflößenden Widersacher, zu einem sympathischen Charakter wandelt. Eine solch vielschichtige Figurengestaltung ist nicht nur im Bereich des Animationsfilms selten: Ein hassenswerter Bösewicht, der sich zu der vielleicht sympathischsten Figur des Films entwickelt.

¹³⁷ Blu-Ray „Ratatouille“, Timecode: 00:18:10.

¹³⁸ Blu-Ray „Ratatouille“, Timecode: 01:06:10.

4.2.4. Visueller Aufbau und Bilddramaturgie

Der folgende Abschnitt beschäftigt sich mit den visuellen Merkmalen und Techniken des Films, um den späteren Vergleich zu ermöglichen:

Die Stadt Paris spielt natürlich auch im Zusammenhang mit der Geschichte eine maßgebliche Rolle. Hierzu wurden wieder Recherchen vor Ort ausgeführt, um auch kleine Details und stadttypische Besonderheiten einzufangen. Von der Oberfläche der Rinnsteine bis zur Farbtemperatur des Himmels wurde alles dokumentiert und später im Film genutzt.¹³⁹ Den großen Realitätsanspruch erkennt man z. B. daran, dass die Autos sogar das korrekte EU-Kennzeichen tragen. Ebenso viel Mühe gab man sich in der detailgetreuen Darstellung der Küche und des Essens. Natürlich gibt es auch Überspitzungen und fantastische Elemente, wie die unterirdische Stadt der Ratten oder deren Fluchtboote.

Die Kameraführung von „Ratatouille“ ist sehr filmisch. Der Fokus des Zuschauers wird mit Perspektivenwahl und Schärfesetzung gelenkt. Kameratypische Fehler, wie Ruckler bei Erschütterungen etc. wurden eingebaut. Das Bild soll die Welt aus der Perspektive einer Ratte zeigen, das heißt, dass die Menschen und ihre Welt gigantisch wirken sollen. Regisseur Brad Bird spricht hier von einem kleinen Ratten-Kameramann¹⁴⁰. Die Tiefenschärfe ist auch darauf ausgerichtet, die räumlichen Dimensionen aus der Sicht eines ca. 15 Zentimeter großen Wesens realistisch darzustellen. Sogar ein simulierter Vertigo-Effekt kommt in der Szene vor, in der Rémy im Haus der alten Dame am Anfang des Films Gusteau im Fernseher betrachtet.¹⁴¹ Insbesondere die Verfolgungsjagden im Film gewinnen durch die Kamerafahrten und die räumliche Auslegung der Bilder eine actionhafte Dynamik.

Neu für einen CG animierten Film war, dass zu der Animationscrew eine Kamerafrau dazu geholt wurde, die die Farbgebung und Licht-

¹³⁹ Blu-Ray „Ratatouille“, „Cine-Explore: Live-Kommentar des Regisseurs hinter den Kulissen“.

¹⁴⁰ Blu-Ray „Ratatouille“, „Cine-Explore: Live-Kommentar des Regisseurs hinter den Kulissen“.

¹⁴¹ Blu-Ray „Ratatouille“, Timecode: 00:08:50.

gestaltung komplett übernahm.¹⁴² Dazu wurde hier die Ästhetik und Funktionsweise einer echten Kamera simuliert. So unterstützt sie die Atmosphäre mit ihrer Lichtgestaltung. Zum Beispiel: Nach dem Kuss von Linguini und Collette erscheint die Küche in einem deutlich sanfteren und wärmeren Licht als zuvor.¹⁴³

Die Welt der feinen Küche wurde möglichst realistisch und authentisch dargestellt. Nicht nur die detaillierte Kopie einer voll funktionsfähigen Profiküche, sondern auch die ansprechende Darstellung der Speisen spielte hierbei eine große Rolle. Hier wurde ein ähnlich intensiver Aufwand betrieben, wie beim Modelling der Charaktere. Um die Charaktere und ihren Bezug zum Essen dem Zuschauer näher zu bringen, müssen auf diesen die gezeigten Gerichte ansprechend, wenn nicht sogar appetitanregend wirken. Genuss und Geschmack sind in diesem Film nun mal zentrale Themen, die den Charakteren ihre Handlungs-Motive verleihen.

Um den Geschmack, den Genuss visualisieren zu können, stellte man diesen mit grafischen Abstraktionen dar. Durch bewegte, abstrakte Formen in verschiedenen Farben, unterstützt von der angepassten musikalischen Untermalung durch Komponist Michael Giacchino, schafften es die Macher, die Geschmacksempfindungen in Bild und Ton zu transferieren.¹⁴⁴ Vielleicht ist dies sogar eine Hommage an die Visualisierung des Tons in Walt Disneys „Fantasia“ (1941).



145

¹⁴² Blu-Ray „Ratatouille“, „Cine-Explore: Live-Kommentar des Regisseurs hinter den Kulissen“

¹⁴³ Blu-Ray „Ratatouille“, Timecode: 01:08:30

¹⁴⁴ Blu-Ray „Ratatouille“, Timecode: 00:55:38.

¹⁴⁵ Bild 14, siehe Abbildungsverzeichnis.

„In vielen Animationsfilmen unterscheiden sich Figuren leider nur optisch“

Brad Bird¹⁴⁶

Die Figuren in „Ratatouille“ haben jeweils eine eigene, individuelle Körpersprache und Bewegungsdynamik. Linguinis Marionetten-Verhalten durch Rémys Führung und die damit einhergehenden stoßartigen Bewegungsabläufe, sind laut Regisseur Brad Bird nur im Animationsfilm möglich.¹⁴⁷ Einige komisch angelegte Szenen, speziell Szenen mit Rémy's Bruder Emile, greifen bewusst auf die optische Erzählweise des 2D Zeichentricks zurück.¹⁴⁸ Die Schwierigkeit hierbei ist, dass die Animatoren ein deutlich komplexeres 3D Modell erstellen müssen, da die Modelle normalerweise nur Angelpunkte für halbwegs realistische bzw. geplante Bewegungen haben.¹⁴⁹ Der 3D computergenerierte Animationsfilm ist in dieser Hinsicht nicht so spontan wie der 2D Zeichentrickfilm. Eine Puppe kann nur die für sie entworfenen Bewegungen ausführen, wogegen eine Cartoonfigur durch ihren Zeichner spontan grenzenlos abstrahiert oder verändert werden kann.

4.2.5. Fazit

An Pixar-Filmen wie „Ratatouille“ ist es der außergewöhnliche und originelle Plot, der zunächst ins Auge springt. Wer würde schon darauf kommen, eine Ratte darstellen zu wollen, die sich zum Chefkoch berufen fühlt. Das Setting ist ungewöhnlich und nicht direkt der Zielgruppe Kind gewidmet; Kochen und kulinarische Genüsse sprechen

¹⁴⁶ Blu-Ray „Ratatouille“, „Cine-Explore: Live-Kommentar des Regisseurs hinter den Kulissen“, Zitat Timecode: 00:45:00.

¹⁴⁷ Blu-Ray „Ratatouille“, „Cine-Explore: Live-Kommentar des Regisseurs hinter den Kulissen“

¹⁴⁸ Blu-Ray „Ratatouille“, Timecode: 01:21:55

¹⁴⁹ Blu-Ray „Ratatouille“, „Cine-Explore: Live-Kommentar des Regisseurs hinter den Kulissen“

eher erwachsene oder themeninteressierte Zuschauer an. Trotzdem funktioniert die Geschichte aufgrund der sympathischen und unterhaltsamen Charaktere für ein breites Publikum.

Obwohl der Film sich der Situationskomik bedient, gerät „Ratatouille“ nicht zum Klamauk. Die Charakterzeichnung, der Storyfluss und der Dialogwitz stehen eindeutig im Mittelpunkt. Die Struktur des Films und das Figurenkonstrukt unterwerfen sich keinem klassischen Disney-Gerüst, sondern sind individueller gestaltet. Hierfür sprechen besonders die wendungsreiche Story und die dezente, ungewöhnliche Nutzung des Sidekick-Elements.

Visuell besticht der Film mit seinem sehr realistisch gehaltenen Spielfilm-Look. Die detailfrohe Gestaltung der Sets und die sehr räumlich-dynamisch eingesetzte Kamera lassen Paris förmlich zum Leben erwachen. Die Kameraführung schafft es zudem, Verfolgungsjagden oder andere actionbetonte Szenen ungemein rasant zu gestalten, aber auch in der Lichtsetzung Emotionen zu verstärken bzw. zu unterstreichen.

Allein die Gestaltung der Personen und Tiere weist eine gewisse Karikierung auf, was jedoch völlig mit dem Look und Design des Films harmonisiert und vielleicht auch in Sinne notwendig ist, um die Figuren in den Chorus der Disneyfiguren mit einreihen zu können.

4.3. Abschließender Vergleich

Inhaltlich stehen sich hier zwei ebenbürtige Filme gegenüber. Während „Der König der Löwen“ klassische Erzählstrukturen und Archetypen gekonnt nutzt, präsentiert sich „Ratatouille“ als moderner Animationsfilm, der die Technik der computergenerierten Animation sinngemäß nutzt, um eine ungewöhnliche und originelle Geschichte zu erzählen. Somit sind beide Werke ein vorbildliches Beispiel für Disneys und Pixars figurenorientierte und ausgereifte Erzählstrukturen und Produktionsabläufe.

Inhaltlich und thematisch könnte man „Der König der Löwen“ eher einem jüngeren Publikum zuweisen, wogegen sich „Ratatouille“ einem breiteren, auch erwachsenen Publikum zuwendet.

Die Funktionalität von Räumlichkeit ist ein primär auffallender Unterschied. Bei beiden Filmen versucht man durch die Simulation von Kameratechniken eine Spielfilmwirkung zu erzielen. Doch nur durch die technischen Möglichkeiten des 3D computeranimierten Films wird dieser Effekt in dem Maße erreicht, dass er zur bewussten Dynamik- und Realismuserzeugung dienen kann.

Der funktionierende Einsatz von Stilmischungen in der Figurendarstellung scheint sich hier eher als Stärke des 2D Zeichentrickfilms herauszukristallisieren. Der computeranimierte Film scheint in seiner Fähigkeit zu abstrahieren begrenzt zu sein. Dies ist jedoch weniger durch die technischen Gegebenheiten beeinflusst, als durch den bewussten Einsatz von Raumdynamik und realistischer Kameraführung. Diese spielfilmhafte Wirkung könnte durch Überspitzungen oder Stilbrüche entkräftet werden.

5 Der Animationsfilm und die Marktsituation im Hause Disney

5.1. Der Animationsfilm und die Marktsituation von 1936-2009

Der ursprüngliche Erfolg der Disney Klassiker ist, nach der eigentlichen Innovation des Zeichentrickfilms in Spielfilmlänge, unter anderem auf das Bedürfnis zur Ablenkung und Zerstreuung der US Bürger während des Zweiten Weltkriegs zurückzuführen.¹⁵⁰ Disneys märchenhafte und bunte Welt bot den idealen Kontrast zu den Geschehnissen in Europa. „Schneewittchen“ oder „Dumbo“ fanden trotz der Unruhen großen Anklang bei den Besuchern. Natürlich wurde dieser Motivator irgendwann im historischen Sinne redundant. Es entstand jedoch eine überaus starke Tragfläche für die zukünftige Vermarktung weiterer Zeichentrickfilme. Walt Disney baute auf seinen guten Namen weiter auf. Bis heute gilt das Disneylogo mit dem bekannten Schriftzug vor dem Dornröschen-Schloss als Gütesiegel für qualitativ hochwertige Kinder- und Familienunterhaltung. Dieses Konzept ging über die nächsten Jahre unabhängig von der Qualität der Filme zunächst auf. Nicht jeder Film war ein Hit, aber das Geschäft mit dem 2D Zeichentrickfilm war überaus rentabel.

Ende der 80er Jahre baute die Walt Disney Company ihr Merchandising-Programm zu einem global agierenden Werbeinstrument aus.¹⁵¹ Dick Cook, der damalige Vertriebschef und darauf langjähriges Vorstandsmitglied bei Disney, bewarb den Film „Arielle die Meerjungfrau“ lange vor dem Kinostart mit einer enorm breitgefächerten Palette von Merchandising-Artikeln, die sich gezielt mit den verschiedenen Charakteren des Films beschäftigte. Auch hier kam Walt Disneys altes Motto „Der Charakter und dessen Sympathiewert stehen im Mittelpunkt“ wieder zu Tage. Das Konzept ging auf. Eine neue Hochsaison der Disney Zeichentrickfilme wurde eingeläutet. Die betreffenden Filmcharaktere waren lange vor dem Erscheinen des Films allseits bekannt und beliebt.

¹⁵⁰ DVD „Walt Disney - On the Front Lines“ (US-Version)

¹⁵¹ DVD „The Little Mermaid“ 2-Disc Special Edition (UK Version), „Treasures Untold: The Making Of Disney's The Little Mermaid“.

Als diese Erfolgswelle mit Filmen wie „Der Glöckner von Notre Dame“ ins Straucheln kam, war die Beobachtung nicht gerade erstaunlich, dass die betreffenden Charaktere Merchandising-technisch eher schwer auszuwerten waren. Obwohl die Filme qualitativ und erzählerisch hochwertig waren, ließen sie sich in Sympathiewerten eher schwer verkaufen.

Zur Jahrtausendwende entschied man dem mittlerweile wenig lukrativen 2D Zeichentrickfilm einen breiteren Zielgruppenbereich zuzusprechen, um so wieder an die zeitlich noch nicht weit entfernten Erfolge anschließen zu können.¹⁵² So entstanden filmische Experimente wie „Atlantis – Das Geheimnis der verlorenen Stadt“ oder „Königreich für ein Lama“: Zeichentrickfilme mit Unterhaltungswerten für mehr als eine Generation – Orientierung auf Kinder, Jugendliche und Erwachsene zugleich. Da ein wirtschaftlicher Erfolg ausblieb, stellte man das Format beiseite und widmete sich dem 3D computergenerierten Animationsfilm. Doch dieses junge Format ließ sich nicht kurzfristig erobern, schon gar nicht revolutionieren. Erst recht nicht, wenn die marktführende Konkurrenz zur eigenen Studiofamilie gehört. Diese orientierungslose Phase schrie förmlich nach einem Wandel, der dann auch im Jahre 2006 stattfand.¹⁵³

Während der Disney Konzern mit seinen Spielfilmformaten wie der „Pirates of the Caribbean“-Reihe und TV Produktionen wie „High School Musical“ und „Hannah Montana“ hohe Gewinne einfuhr, befürchtete man durch das Brachliegen des Traditions-Produktes Zeichentrickfilm einen Imageverlust.¹⁵⁴ Durch John Lasseters Reboot des 2D Zeichentrickfilms und der Firmen-Integration der Pixar Studios definierte sich ein neues Konzept: Der klassische Zeichentrickfilm kehrt an seinen bewährten Platz zurück und soll sich nun wieder den klassischen Märchen und Erzählungen widmen, während der 3D

¹⁵² Ende des Disney-Zeichentricks – Aus die Maus; URL:
<http://www.spiegel.de/kultur/kino/0,1518,370255,00.html>

¹⁵³ Der Disney Effekt; URL:
<http://www.faz.net/s/RubD16E1F55D21144C4AE3F9DDF52B6E1D9/Doc~E6CF5863349B74DF69C94FD1A21C10259~ATpl~Ecommon~Scontent.html>

¹⁵⁴ Ein bisschen Pixar für Disney; URL:
<http://www.faz.net/s/RubD16E1F55D21144C4AE3F9DDF52B6E1D9/Doc~EAF806CAFE3CA45CC8EA30AC183BF431A~ATpl~Ecommon~Scontent.html>

computergenerierte Animationsfilm in Co-Existenz mit Pixar seine eigene, mittlerweile etablierte Sparte bedienen soll.

5.2. Fazit

Maßgeblich entscheidend in der Entwicklung der Marke Zeichentrickfilm im Hause Disney war das Erzählen klassischer Mythen, Märchen und Sagen. Durch diese Themen wurde das Produkt des Disney-Zeichentrickfilms definiert und geprägt. Nicht immer gelang es dem Konzern, diesem Prinzip zu folgen und er wurde vielleicht zu recht vom Publikum abgemahnt. Anstatt dem 2D Zeichentrick seine klassische Stellung zu festigen, belud man das Genre mit Inhalten und Aufgaben, die es nicht bewältigen konnte. Erst das Scheitern des Konzeptes führte zur Erkenntnis, dass ein breites Spektrum an verschiedenen, als ebenbürtig angesehenen Formaten, eine sinnvollere und funktionalere Möglichkeit sei, um ein breiteres Publikum zu erreichen.

6 Fazit und Perspektiven

6.1. Fazit der Arbeit

Auf die Frage hin, ob der 3D CG Animationsfilm Geschichten auf eine Art und Weise erzählen kann, wie es der klassische 2D Zeichentrickfilm nicht vermag, muss man mit einem klaren Ja antworten. Dies bedeutet jedoch nicht, dass hier ein Defizit oder klarer Vorteil gegeben ist. Das Bewusstsein, dass beide Formate in eigenen Stärken und individuellen Erzähltechniken unterschiedliche Möglichkeiten zum Erzählen einer Geschichte bieten, musste durch langes Experimentieren und Ausprobieren erst errungen werden. Der 2D Zeichentrickfilm ist für das Erzählen von Märchen und Sagen immer noch das vielleicht prädestinierteste Medium. Der 2D Zeichentrickfilm bedient traditionell ein jüngeres Publikum; zudem Nostalgiker und Fans des Formats. Die Disney Studios sind sich bewusst, welche Schätze sich in ihrem Fundus befinden. So versucht man genau diese traditionellen Elemente aufzufrischen bzw. neu zu definieren. Der Erfolgsdruck der auf dem Zeichentrickfilm lag wird in der Form entschärft, dass mit dem Format 3D CG-Animation bewusst andere Inhalte und Themen bedient werden. Hier werden in dynamischer Weise originelle und ungewöhnliche Geschichten erzählt, die ab und an auch ein breiteres oder älteres Publikum ansprechen können. Ein Konkurrenzkampf wird somit in Zukunft vorerst umschifft.

Dies führt direkt zu der Frage, ob sich die Inhalte und Erzählstrukturen verändert haben. Wie bereits ausgeführt, ist diese Änderung bzw. Weiterentwicklung der Inhalte wohl das essentiellste Problem des Genre-Kampfes. In Zeiten der Computeranimation sind die visuellen Erzählmöglichkeiten scheinbar grenzenlos. Im Spielfilm werden Dinosaurier zum Leben erweckt, fremde Welten generiert und bisher unmögliche Bildinhalte geschaffen. Im hermeneutischen Sinne ist der 2D Zeichentrickfilm nicht mehr das notwendige Medium, um fantastische Welten und Charaktere zu präsentieren. Trotzdem begegnen wir auch heute noch klassischen Disney Zeichentrickfilmen wie „Schneewitchen und die sieben Zwerge“ oder „Pinocchio“ mit melancholisch konnotiertem Zuspruch, da diese Märchenerzählungen in

ihrer gezeichneten Form zu unserem Verständnis für den Begriff Zeichentrick gehören. Märchen und Sagen werden im 2D Zeichentrick immer das zentrale Thema sein können. Es liegt an den Machern, sich an diese Themen zu halten. Natürlich wird sich die Erzählweise im Zeichentrickfilm an den gegenwärtigen Ansprüche und dem Weltbild orientieren, wie man zum Beispiel an der Akzeptanz der Darstellung des Todes in „Der König der Löwen“ beobachten konnte.

Die Frage nach den verschiedenen Produktionsabläufen und deren Vor- und Nachteilen ist eher in den Hintergrund zu stellen. Beide Formate sind sehr zeit-, arbeits- und kostenaufwändig. Der Faktor Computernutzung entkräftet diese Behauptung nicht, da im Hause Disney beide Formate durch die computergestützte Produktion optimiert und vorangetrieben werden. An sich baut der 3D CG Animationsfilm deutlich auf die Produktionsweise des 2D Zeichentricks auf und weist eine nahe Verwandtschaft auf.

Die Entwicklung des 3D Computeranimationsfilms ist an sich ganz im Sinne von Walt Disneys ursprünglichen Intentionen und Absichten für den Animationsfilm. Das Thema Räumlichkeit und Realismus schwebte seit „Schneewittchen und die sieben Zwerge“ immer mit im Raum. Technische Innovationen im Rahmen der Disney Produktionen waren immer ein fester Bestandteil der Produktionen.

6.2. Tendenzen der Firma

Im Hause Disney bewegt sich zum Ende der Erstellung dieser Arbeit einiges. Neben dem im Winter anlaufenden „Küss den Frosch“¹⁵⁵, basierend auf dem Märchen „Der Froschkönig“, sind zahlreiche weitere Märchenumsetzungen in Planung¹⁵⁶: Mit „Rapunzel“ soll eine völlig neue Mischform aus Zeichentrickfilm und Computeranimation entstehen. Zudem wurde ein neuer 2D Zeichentrickfilm über die Figur „Winnie Puh“ angekündigt. Der Konzern gibt sich optimistisch,

¹⁵⁵ Webpräsenz des Films; URL: <http://disney.go.com/disneypictures/princessandthefrog/>

¹⁵⁶ Disney Announces Slate of 10 Animated Pics Through 2012; URL: <http://www.comingsoon.net/news/movienews.php?id=43815>

doch man blickt mit Spannung auf die im Dezember stattfindende Veröffentlichung von „Küss den Frosch“.

Pixar feiert derzeit mit seinem neuesten Werk „Oben“ (2009) erneut einen riesigen Kritiker- und Kassenerfolg.¹⁵⁷ Weitere Projekte wie „Toy Story 3“ und „Cars 2“ sind bereits angekündigt.

In den letzten Tagen kam es zu weiteren wichtigen Bewegungen im Disneykonzern. Darunter fällt unter anderem der Kauf von sämtlichen Rechten und Inhalten des Comic-Verlags Marvel¹⁵⁸ und der Schaltung des Senders Disney XD¹⁵⁹, hierzulande im Rahmen der Sky-Sparten Programme. Hiermit sichert sich Disney die Versorgung der Marktgruppe „Tweens“; eine Wortneuschöpfung, die ein männliches Publikum von 6-14 Jahren umschreiben soll.

Vorstand Dick Cook, der maßgeblich an den positiven Bewegungen im Jahr 2006 beteiligt war, verließ am 20. September 2009, also wenige Tage vor Beendigung dieser Arbeit, den Konzern¹⁶⁰. Ein offizielles Statement besagt, dass dies keine Einwirkung auf die Pläne für die kommenden 2D Zeichentrick- und 3D computergenerierten Animationsfilme haben soll. Wie lange ein gemeinsames Bestehen der beiden Formate im Hause Disney andauern wird, bleibt jedoch völlig offen. Hier ist man nachwievorr auf das Verständnis der Macher für ihr Format und die Gunst der Zuschauer angewiesen.

¹⁵⁷ Aktuelles Einspielergebnis; URL: <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=up.htm>

¹⁵⁸ Der Disney Effekt; URL:

<http://www.faz.net/s/RubD16E1F55D21144C4AE3F9DDF52B6E1D9/Doc~E6CF5863349B74DF69C94FD1A21C10259~ATpl~Ecommon~Scontent.html>

¹⁵⁹ DisneyXD startet im Oktober bei SKY; URL: <http://www.serienjunkies.de/news/disney-startet-23151.html>

¹⁶⁰ Disney's studio chief Dick Cook resigns; URL:

<http://www.reuters.com/article/businessNews/idUSTRE58I06320090919?feedType=RSS&feedName=businessNews>

7 Abbildungsverzeichnis

Bild 1- Internet: <http://pixarplanet.com/blog/ratatouille-one-of-the-best-of-2007>

Internet: http://pinku-hollywood-movie.blogspot.com/2008_04_01_archive.html

Bild 2 - Internet: http://www.blume-programm.de/ab/boerse/b_195.htm

Bild 3 - Screenshot: DVD „Hercules“ Special Collection, Walt Disney Home Entertainment

Bild 4 - Screenshot: DVD „The Little Mermaid“ 2-Disc Special Edition (UK Version) , Walt Disney Home Entertainment

Bild 5 - Screenshot: DVD „The Little Mermaid“ 2-Disc Special Edition (UK Version) , Walt Disney Home Entertainment

Bild 6 – Screenshot: “Die Schöne und das Biest” Special Limited Edition, Walt Disney Home Entertainment

Bild 7 – Screenshot: DVD „Hercules“ Special Collection, Walt Disney Home Entertainment

Bild 8 – Internet:
http://digg.com/comedy/How_Disney_makes_money?t=24765227

Bild 9 – Internet: <http://herokids.wordpress.com/2007/12/09/j-is-for-james-p-sullivan/>

Bild 10 – Screenshot: DVD „Der König der Löwen“ 2-Disc Special Edition, Walt Disney Home Entertainment

Bild 11 – Screenshot: DVD „Der König der Löwen“ 2-Disc Special Edition, Walt Disney Home Entertainment

Bild 12 – Internet: <http://www.cinemusic.de/rezension.htm?rid=3083>

Bild 13 – Internet: <http://www.cinemusic.de/rezension.htm?rid=3083>

Bild 14 – Internet:

http://infosthetics.com/archives/2007/07/taste_visualization_in_animated_movies_ratatouille.html

8 Literaturverzeichnis

Bücher

- Brüne, Klaus (Red.): Lexikon des Internationalen Films. Hamburg, 1991
- Collodi, Carlo: Pinocchios Abenteuer: Die Geschichte einer Holzpuppe. Stuttgart, 1986
- Giesen, Rolf: Lexikon des Trick- und Animationsfilms. Berlin, 2006
- Hahn, Don: The Alchemy of Animation. New York, 2008

Internet

- Informations-Website des Disney Konzerns, <http://corporate.disney.go.com/corporate/overview.html>, Stand 24.09.2009
- Der Spiegel: Blutbad auf der falschen Seite, <http://www.spiegel.de/kultur/kino/0,1518,88370,00.html>, 08.09.2009
- Wikipedia-Seite (US) zu Mulan, mit Infos über die beiden genannten Filme, http://en.wikipedia.org/wiki/Mulan#cite_note-100mil-20, Stand 24.9.2009
- Der Spiegel : Ende des Zeichentricks – Aus die Maus, <http://www.spiegel.de/kultur/kino/0,1518,370255,00.html>, 19.08.2005
- FAZ - Disney kauft das Trickstudio Pixar, <http://www.faz.net/s/Rub5A6DAB001EA2420BAC082C25414D2760/Doc~E3F4FA4358B854C4ABF0D1953C3CAC96C~ATpl~Ecommon~Scontent.html>, 26.01.2006
- FAZ - Ein bisschen Pixar für Disney, <http://www.faz.net/s/RubD16E1F55D21144C4AE3F9DDF52B6E1D9/Doc~EAF806CAFE3CA45CC8EA30AC183BF431A~ATpl~Ecommon~Scontent.html>, 10.04.200
- FAZ - Der Disney Effekt, <http://www.faz.net/s/RubD16E1F55D21144C4AE3F9DDF52B6E1D>

- 9/Doc~E6CF5863349B74DF69C94FD1A21C10259~ATpl~Ecommo
n~Scontent.html, 05.09.2009
- Webpräsenz des Films „Küß den Frosch“,
<http://disney.go.com/disneypictures/princessandthefrog/>,
Stand 24.09.2009
 - Box Office Einnahmen „Atlantis – Das geheimnis der verlorenen
Stadt“, <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=atlantis.htm>,
Stand 24.09.2009
 - Bekannte Stimme, mieser Job, <http://www.kino.de/news/bekanntestimme-mieser-job/272465.html>, 14.04.2009
 - Box Office Einnahmen – Animationsfilme Gesamt,
<http://www.boxofficemojo.com/genres/chart/?id=animation.htm>,
Stand 24.09.2009
 - Cinema Kritik zu Final Fantasy,
<http://www.cinema.de/kino/filmarchiv/film/final-fantasy-die-maechte-in-dir,1308808,ApplicationMovie.html>, 23.08.2001
 - Website des Musicals „Der König der Löwen“, <http://www.stage-entertainment.de/musicals/koenig-der-loewen/show/kreatives-feuerwerk.html>, Stand: 24.09.2009
 - Ankündigung von Toy Story 3 im Jahr 2007,
<http://www.ew.com/ew/article/0,,20012203,00.html>, 23.02.2007
 - Box Office Einnahmen „Ratatouille“,
<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=ratatouille.htm>,
Stand 24.9.2009
 - Disney Announces Slate of 10 Animated Pics Through 2012,
<http://www.comingsoon.net/news/movienews.php?id=43815>,
09.04.2008
 - Disney's studio chief Dick Cook resigns,
<http://www.reuters.com/article/businessNews/idUSTRE58I06320090919?feedType=RSS&feedName=businessNews>, 19.09.2009
 - DisneyXD startet im Oktober bei SKY,
<http://www.serienjunkies.de/news/disney-startet-23151.html>,
08.09.2009
 - Box Office Einnahmen „Oben“,
<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=up.htm>, Stand
24.09.2009

9 Anhang

Quellen in Form von audiovisuellen Medien:

Blu-Ray

- "Pinocchio" 2-Disc Platinum Edition, Walt Disney Home Entertainment
- „Ratatouille“, Walt Disney Home Entertainment
- "WALL-E" 2-Disc Set, Walt Disney Home Entertainment

DVD

- „Atlantis – Das Geheimnis der verlorenen Stadt“ 2-Disc Deluxe Edition, Walt Disney Home Entertainment
- „Cartoons ziehen in den Krieg“, Alive - Vertrieb und Marketing/DVD
- „Das Dschungelbuch“, 2-Disc Platinum Edition, Walt Disney Home Entertainment
- „Der König der Löwen“ 2-Disc Special Edition, Walt Disney Home Entertainment
- "Die Schöne und das Biest" Special Limited Edition, Walt Disney Home Entertainment
- „Die Monster AG“ 2 Disc-Deluxe Edition, Walt Disney Home Entertainment
- „Hercules“ Special Collection, Walt Disney Home Entertainment
- „Lilo & Stitch“ Special Collection, Walt Disney Home Entertainment
- „The Little Mermaid“ 2-Disc Special Edition (UK Version) , Walt Disney Home Entertainment
- "Tron" Deluxe Edition, Walt Disney Home Entertainment
- "Walt Disney - On the Front Lines" (US-Version) , Walt Disney Home Entertainment

10 Selbstständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit ohne fremde Hilfe selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe.

Alle Teile, die wörtlich oder sinngemäß einer Veröffentlichung entstammen, sind als solche kenntlich gemacht.

Die Arbeit wurde noch nicht veröffentlicht oder einer anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Langenfeld, 25.09.09

Patrick Zoicas